WARHAMMER

LE JEU DE RÔLE

LES FILS DU RAT CORNU

Bibliothèque INTERDITE



LES SKAVENS N'EXISTENT PAS !

Du moins, c'est ce que l'Empire essaye de vous faire croire... Souvent pris pour des hommes-bêtes, les skavens ne constituent pas une horde d'animaux décérébrés, mais une force de l'ombre tramant la chute de l'Empire. Entre les épidémies fabriquées de toutes pièces, la technologie de la malepierre et les monstruosités mutantes qui arpentent les tunnels de l'Empire Souterrain, la menace d'une invasion skaven n'a jamais été aussi tangible. Le guide des *Fils du Rat Cornu* dévoile le monde secret des répugnants hommes-rats et fait loi en matière de skavens. En parcourant ce livre passionnant, vous découvrirez tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur eux et plus encore :

- Bien des informations sur la façon dont les skavens sont perçus au sein de l'Empire et du reste du Vieux Monde, dont plusieurs mythes et légendes.
- Un aperçu physiologique des skavens accompagné de notes détaillées sur les diverses espèces d'hommes-rats.
- L'histoire précise des skavens et leurs exploits.
- Un exposé complet de leur société décrivant comment réagissent et pensent les hommes-rats, mais également comment ils se voient entre eux et considèrent les autres races.
- Un examen des clans majeurs et des clans guerriers.
- La description détaillée de communautés skavens dont un exemple de terrier, Sub-Delberz.
- De nouvelles armes skavens comme les lames caudales et les globes de vent toxique.
- Des règles complètes sur la magie skaven dont un tas de nouveaux sorts comme *destin crépitant* et *évasion*, mais également des règles de création et d'utilisation de technologie skaven.
- Tout le nécessaire pour jouer des personnages skavens dont une vingtaine de carrières comme le Prophète gris et le Technomage.
- Plusieurs monstres nouveaux comme le charogneur et la mère-rate.
- Et une toute nouvelle aventure signée Chris Pramas !

Guide parfait pour toute partie de jeu de rôle se déroulant dans le Vieux Monde, *Les Fils du Rat Cornu* dévoile l'un des plus grands dangers qui menacent l'Empire. Ne croyez pas les mensonges qu'on vous raconte ; les skavens existent bel et bien, et ils feront de nous tous leurs esclaves !

LES HOMMES-RATS SONT PARMI NOUS !

WARHAMMER SUR LE WEB : WWW.WARHAMMERJDR.FR ; EN ANGLAIS : WWW.BLACKINDUSTRIES.COM








Warhammer Le Jeu de Rôle

Les Fils du Rat Cornu

Un guide sur les étranges Skavens

~ Version Originale ~

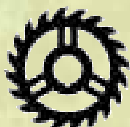
Conception et rédaction :
Gary Astleford, Steve Darlington & Robert J. Schwalb

Scénario : Les Esclaves du Destin : *Chris Pramas*
Développement : *Robert J. Schwalb* **Édition :** *V3 Studios*
Direction et conception artistique : *Hal Mangold*
Relecture : *Scott Neese* **Logo de WJDR :** *Darius Hinks*
Illustrations intérieures : *Miguel Coimbra, Mike Franchina, Paul « Prof » Herbert, Jon Hodgson, Andy Law, Pat Loboyko, Scott Purdy, Wayne Reynolds & Christophe Swal*
Couverture : *Andrea Uderzo & Scott Purdy*
Cartographie : *Andy Law*
Responsable du développement : *Kate Flack*
Directeur de Black Industries : *Marc Gascoigne*

~ Version Française ~

Directeur de publication : *Mathieu Saintout*
Traduction : *Nathalie Huet, Dominique Lacrouts & Sandy Julien pour Kaneda*
Réécriture : *Jérôme Vessière pour Kaneda*

Une publication Bibliothèque Interdite sous licence Black Industries
Première édition française, Janvier 2007.
Imprimé en Italie par Eurografica S.p.A.



Bibliothèque Interdite

BL Publishing
Games Workshop. Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS, UK

Bibliothèque Interdite
55 rue Sainte Anne
75002 Paris, France
SARL au capital de 8 000 €
RCS Paris B 478 971 963

ISBN : 2-915989-39-7 — ISBN 13 : 978-2-9-1598939-7

Site de Warhammer, le jeu de rôle : www.warhammerjdr.fr

Site de Bibliothèque Interdite : www.bibliothequeinterdite.fr

Site de Black Industries : www.blackindustries.com

Site de Green Ronin : www.greenronin.com

~ Table des matières ~

INTRODUCTION

Les rats. Ils sont tous plus répugnants les uns que les autres. Dans le Vieux Monde, les rats symbolisent la déchéance et la maladie. Ils se tapissent dans les tas d'ordures et les latrines, dans les arrière-cours des abattoirs et dans les cimetières. Ils grignotent les chairs en putréfaction des cadavres et, si on les laisse faire, se glissent jusque dans les maisons et les greniers pour s'y reproduire dans la chaleur des matelas et dévorer la nourriture toute fraîche. Toutefois, contrairement à ce que peut faire la chèvre qui dévore des choux dans un champ, la présence d'un seul rat dans un grenier est susceptible de provoquer des catastrophes bien plus graves que la simple diminution des réserves de nourriture. La crasse qu'ils véhiculent peut empoisonner une récolte entière, laissant les paysans devant une bien triste alternative : mourir d'inanition ou d'une affreuse maladie.

Afin de freiner la prolifération des rats, l'Empire emploie des ratiers dont le métier est de patrouiller dans les rues et dans les égouts, accompagnés de leurs petits chiens (petits, certes, mais féroces). Ces hommes courageux n'hésitent pas à descendre dans les peu ragoûtantes entrailles des cités, où ils jouent un rôle essentiel dans le contrôle des populations de ces rats vecteurs de peste. Le ratier sent très mauvais, c'est un fait. Il dégage la même odeur que ses proies et que son terrain de chasse. Néanmoins pour tous les habitants du Vieux Monde, quel que soit leur métier ou leur condition, la vue d'un ratier transportant une douzaine de rats bruns bien dodus attachés par la queue à une perche est toujours la bienvenue.

Les ratiers en savent plus qu'ils ne veulent bien le dire. Derrière leurs visages crasseux, leurs regards durs et la façade qu'ils opposent au reste du monde, ils savent que des choses bien pires que les rats se dissimulent sous les pavés des cités du Vieux Monde. Évidemment, si vous les questionnez, ils vous diront tout le contraire. Mais ce n'en est pas moins la vérité et c'est évident à l'expression de leurs visages lorsqu'ils entendent un cliquetis de griffes grattant sur les pavés ronds des rues ou lorsqu'ils aperçoivent la silhouette déguenillée d'un individu voûté qui les observe depuis l'entrée d'une ruelle. Ils savent qu'il existe des créatures qui ressemblent à des rats mais qui sont bien plus grandes ; des monstres qui marchent debout, comme des humains.

CHŒUR : Rats ! Rats ! Horribles rats !
GUETTEUR : Rats dans les rues !
HERR GUSSER : Et dans les maisons !
FRAU GUSSER : Rats dans mes cheveux !
JÜRGEN GUSSER : Et dans mon pantalon !
SERVANTE : Rats dans les lits !
GOUVERNANTE : Rats dans les berceaux !
PÈRE PFELLER : Rats dans la soupière !
AUBERGISTE : Rats dans mon chaudron !
CHŒUR : Rats ! Rats ! Horribles, horribles rats !

—Extrait du chœur d'ouverture de l'opéra comique de Detlef Sierck, « Les Rats de Hammstat »

Ce ne sont pas des hommes-bêtes ordinaires. Ces créatures-là sont bien trop rusées et terriblement dangereuses. Elles combattent avec prudence, utilisent de terrifiantes armes de destruction et sont animées d'une haine impitoyable pour les races de la surface. Les sages et les érudits, les rois et les vizirs, tous prétendent que ces créatures n'existent pas. Mais les ratiers sont mieux informés que cela. Chacun d'entre eux connaît au moins un collègue ou un ami qui n'est jamais revenu de ses expéditions souterraines et dont le corps n'a jamais été retrouvé. Ils vous diront que ces infortunés ont été sacrifiés, qu'ils ont été pris par les Fils du Rat Cornu, par les skavens.

BIENVENUE DANS LES FILS DU RAT CORNU !

Ce livre étudie l'une des races les plus dangereuses du Vieux Monde : les skavens. Ces hommes-rats ourdissent de terribles complots, commettent d'abominables atrocités, se reproduisent et répandent la peste avec un égal enthousiasme, dans le but avoué de mettre fin à la longue suprématie de l'humanité sur le monde de la surface. Cependant, malgré les innombrables tentatives des skavens pour détruire et asservir les humains, ils ont toujours été refoulés vers leurs terriers grâce au courage des bons peuples de l'Empire. Toutefois, les skavens ne sont pas uniquement présents dans les régions les plus populeuses du Vieux Monde. Leur Empire Souterrain s'étend jusque sous les recoins les plus reculés des royaumes humains, depuis les confins de l'exotique Cathay jusqu'aux jungles torrides de Lustrie. Si l'on considère leur puissance et l'étendue de leurs colonies, il est stupéfiant que les citoyens de toutes les nations ne tremblent pas de peur derrière les portes closes de leurs maisons, pétrifiés à l'idée d'être inéluctablement massacrés. Pourquoi cela ? Parce que les skavens n'existent pas.

C'est du moins ce que leur disent leurs gouvernements.

Qu'y a-t-il dans ce livre ?

Les Fils du Rat Cornu étudie les skavens sous tous leurs aspects, de leur histoire à leur culture, en passant par les caractéristiques des différentes espèces et les habitudes de leurs plus célèbres félons. Vous trouverez ici toutes les informations nécessaires pour faire intervenir ces redoutables ennemis dans votre campagne, avec toute la violence dont ils sont capables. Voici un bref résumé des différents chapitres de ce livre :

Chapitre I : Les skavens existent et ils sont parmi nous !

Il s'agit d'un échantillonnage des diverses opinions des habitants du Vieux Monde au sujet des skavens, avec un accent particulier sur les mythes et les légendes derrière lesquels les humains ont tendance à camoufler la présence des sinistres hommes-rats. Il contient en outre de précieux conseils destinés à ceux qui désirent combattre le péril skaven : les avis éclairés de certains chasseurs de skavens bien connus, un certain nombre de suggestions relatives à l'équipement adéquat et une récapitulation de signes révélateurs d'une infestation de skavens. Ce chapitre propose également une description générale des différents types de skavens, avec un commentaire sur leur physiologie et leurs mœurs, vues par l'œil assez éberlué des citoyens de l'Empire. Vous y trouverez également des légendes traditionnelles relatives aux hommes-rats.

Chapitre II : L'histoire des skavens

Vous y découvrirez l'histoire des skavens, ainsi que plusieurs secrets diaboliques liés aux origines de cette race insidieuse.

Chapitre III : La société skaven

Vous trouverez ici tout ce qui concerne cette société à l'organisation complexe et les éléments qui cimentent la civilisation de ces abominables créatures : l'analyse de la notion de hiérarchie, les nuances des interactions sociales et les menues particularités de cette culture, puisqu'il faut bien l'appeler ainsi.






Chapitre IV : Les communautés skavens

Le monde des skavens offre une ressemblance déconcertante avec celui de la surface. Ce chapitre explore les communautés skavens, à la fois du point de vue de leur apparence, de leur organisation et de leur structure.

Chapitre V : La guerre selon les skavens

Ce chapitre étudie les motivations martiales des belliqueux skavens et offre un aperçu de leurs tactiques les plus caractéristiques. Vous y trouverez également de nouveaux sorts et des règles inédites adaptées à la technologie de la malepierre.

Chapitre VI : Personnages skavens

Voici un chapitre destiné aux groupes qui désirent une approche du jeu un peu plus belliqueuse et aux meneurs de jeu qui souhaitent offrir des adversaires un peu plus coriaces à leurs joueurs. Vous y trouverez de nouvelles carrières et de nouveaux talents, spécialement développés pour les skavens.

Chapitre VII : Campagne skaven

Ce chapitre sera pour vous d'un grand concours si vous envisagez d'élaborer des campagnes où les skavens figurent au premier plan, que ce soit comme personnages joueurs ou comme adversaires. Il regorge d'indications relatives à la manière de les incarner au mieux, mais aussi d'idées d'aventures. Il fait la synthèse des informations précédentes et fournit une toile de fond à l'action.

Chapitre VIII : Les esclaves du destin

Enfin, une aventure originale permettra aux héros d'affronter les infâmes hommes-rats. Vous y trouverez en outre toutes les indications nécessaires au cas où vous envisageriez de jouer ce scénario du côté des skavens.

Prisonnier de Skarogne

La dernière chose dont il se souvenait, c'était d'avoir prononcé une prière à Sigmar. Une terrifiante tête animale avait grondé, il avait entendu le fracas d'une lame contre son heaume et tout était devenu noir une fraction de seconde avant qu'il ne perde connaissance. Il avait imploré Sigmar de ne pas le laisser mourir de cette manière.

En reprenant conscience, il pensa un court instant remercier son dieu de l'avoir entendu. Puis sa vision s'éclaircit et il sentit les chaînes qui pesaient sur son cou et ses bras. Il se souvint alors que les dieux sont cruels et capricieux. Certes, il avait survécu, mais pour devenir l'esclave des hommes-rats.

Il jeta un regard autour de lui dans la cellule exiguë où il était étendu, essayant de distinguer les visages des autres dans l'obscurité. L'un de ses compagnons soldats se trouvait-il là ? La vision d'un visage amical serait d'un grand réconfort. Mais il ne vit que des vieillards inconnus dont les yeux reflétaient sa propre terreur. Il pensa à son frère, Heinrich, disparu au cours d'une bataille contre les hommes-rats, au printemps passé. Avait-il abouti dans un endroit tel que celui-ci ? Et si c'était le cas, y était-il encore ?

L'espoir lui rendit un peu de courage. Il essaya de se relever en s'appuyant contre les murs de pierre. Presque aussitôt, un autre prisonnier se jeta sur lui, s'agrippant à lui de ses mains moites et glacées. Il regarda le visage de l'homme, espérant y voir quelque chose de familier, mais il n'y avait plus la moindre humanité dans cet être. Ses yeux roulaient dans leurs orbites, aveugles et injectés de sang, et sa peau parcheminée était collée à son crâne comme un papier humide. Le pauvre fou essaya de lui parler, mais sa bouche n'était plus qu'une plaie et on lui avait depuis longtemps coupé la langue à l'aide d'une lame ébréchée.

Il repoussa le vieil estropié et se redressa. Il vit une grille au-delà de laquelle brillait une faible clarté. Tout à coup, cette lueur disparut. Une silhouette apparut, éclairée en contre-jour et sur la tête de cette ombre il vit se découper deux oreilles pointues. Les longues moustaches de la créature frémissaient dans un léger courant d'air. La puanteur était telle qu'elle lui fit monter les larmes aux yeux et qu'il retomba assis par terre. La grille s'ouvrit dans un grincement de ferraille et des pattes griffues, tannées comme du vieux cuir, attrapèrent sa chaîne et le tirèrent brutalement hors de la cellule.

Le monde tournoya autour de lui. On le traîna sur le sol et il sentit les cailloux d'un chemin rocailleux lui entamer la peau du dos. La muraille d'une falaise s'élevait au-dessus de sa tête et, au-delà, il aperçut une caverne immense, d'une taille inconcevable, emplie de lumières et de bruits, toute résonnante du tintamarre d'un millier de forges et d'un millier de chantiers navals. Son esprit refusait d'imaginer qu'une telle chose fût possible dans ces noirs souterrains. On s'arrêta soudain de le traîner et il fut bousculé par les autres prisonniers qui avaient été entraînés à sa suite. Il vit le vieux fou. Celui-ci essayait toujours d'articuler quelque chose et lui mugissait des hurlements insistants de sa voix rauque. Un avertissement, peut-être ? Un terrible cri d'alarme pour le prévenir de ce qui était sur le point de se produire ? À quelle torture allaient-ils le soumettre ? Quels renseignements espéraient-ils lui extorquer ?

Des pattes griffues l'empoignèrent et le jetèrent sur un banc. On fixa les chaînes de ses poignets dans le bois, au moyen de pointes de fer qui l'empêcheraient de s'enfuir. Il réalisa confusément qu'on venait de le lier à une sorte de banc de forçats, non pas sur une galère mais dans un moulin destiné à moudre du grain. Ils avaient l'intention de l'utiliser comme esclave. Eh bien, il était capable de supporter cela. Il avait déjà travaillé au moulin dans son enfance. C'était un rude métier, mais il aurait ses nuits pour préparer son évasion. Il était vigoureux. Presque aussi fort que son frère. Il en trouverait d'autres tels que lui. Il parviendrait à s'échapper. Il survivrait.

Un nouveau hurlement résonna lorsque le vieux fou fut poussé à côté de lui. Il eut un mouvement de recul et d'horreur au contact visqueux de la peau froide comme la mort du vieil estropié lorsque celui-ci lui agrippa les mains. Et soudain, il comprit. Le vieillard plaçait leurs deux mains l'une à côté de l'autre, de manière à lui montrer que les anneaux qu'ils portaient tous deux au majeur étaient identiques.

Il releva les yeux, abasourdi par ce qu'il venait enfin de saisir. Il plongea son regard dans les yeux de la créature inhumaine et brisée qu'était devenu son frère en six mois à peine. Et il perdit la raison.









LES SKAVENS EXISTENT ET ILS SONT PARMI NOUS !

Si vous lisez ceci, je vous dois d'abord tous mes remerciements, mais en second lieu il me faut vous prévenir : dans ces documents, vous trouverez peut-être des vérités que vous n'avez pas envie d'entendre et à cause desquelles certains pourraient bien avoir le désir de vous persécuter. Quelle que soit la ville de l'Empire dans laquelle vous vous trouvez au moment où vous lisez ceci, vous pouvez être sûr qu'un ou plusieurs guerriers skavens se trouvent non loin de vous, dans un rayon de moins d'un kilomètre. En outre, soyez bien certain qu'au moment même où vous lisez ces mots, ils préparent ou commettent des meurtres ou des vols et travaillent à semer la sédition et à provoquer l'effondrement de notre grand Empire, sans oublier la mort de tous ceux qui y vivent. Les skavens existent, ils sont parmi nous et ils sont fermement résolus à nous assassiner tous.

Si vous avez découvert ce document, cela signifie pourtant que vous êtes l'une des rares personnes suffisamment courageuses pour affronter la vérité et désirez en savoir plus au sujet de votre ennemi. C'est pour vous que j'ai rassemblé les témoignages que vous trouverez dans ces pages. Ils s'appuient sur des années d'étude et d'exploration aux cours desquelles j'ai sillonné le Vieux Monde, à la recherche de la vérité dans les plus anciens grimoires et les plus sombres recoins. Je me suis efforcée d'en apprendre le plus possible au sujet des skavens, afin que les personnes telles que vous ne soient plus soumises à l'ignorance et à la peur. De nombreuses personnes, qui ont su voir au-delà des mensonges lénifiants dans lesquels nous baignons, savent que les hommes-rats représentent une menace mortelle et bien réelle. J'ai l'espoir que ce document permettra à ceux qui sont encore ignorants de la situation d'en prendre conscience et à ceux qui en avaient connaissance de devenir des chasseurs de skavens habiles et informés. Si la nature de ces vermines et les atrocités dont ils se rendent coupables apparaissent enfin au grand jour pour être connues du plus grand nombre, peut-être pourrons-nous les extirper ensemble de leurs terriers et les traîner en pleine lumière pour qu'ils y subissent leur juste châtiment.

Je reste votre servante, toujours vigilante,
Ammelie Meyer, prêtresse de Verena, l'an 2522

LÉGENDES ET FAITS AU SUJET DES HOMMES-RATS

Il existe peu de comptes rendus au sujet des skavens, car ceux qui les ont vus n'ont généralement guère envie qu'on les oblige à se remémorer pareilles horreurs, et les autres n'ont pas le désir de s'entendre raconter des histoires au sujet d'ennemis invisibles quand nous avons tant d'autres ennemis si présents en ces temps de guerre. J'ai rassemblé ici le peu que j'ai pu retrouver, afin d'illustrer à la fois les vérités et les fictions qui entourent les hommes-rats.

On dit que tous les mythes recèlent un fond de vérité. Toutefois, notre première histoire a pour but de dissimuler cette lueur et d'éliminer cette vérité en la remplaçant par un terrible mensonge. Elle transforme un événement historique et les hauts faits d'armes de grands personnages, l'Empereur Mandred Tueur de Rats en particulier, en un conte pour enfants dans lequel Mandred est présenté comme un simple chasseur de vermines. Je la rapporte ici pour démontrer l'ampleur des mensonges qui sont enseignés à nos enfants.

Le graf Mandred Tueur de Rats et le prodigieux fromage

En l'an de grâce 1111 après le règne de Sigmar se produisit une grande calamité. En ce temps-là, les gens du Vieux Monde étaient encore plus mauvais qu'ils ne le sont aujourd'hui. Ils s'étaient détournés de Sigmar, d'Ulric et des dieux bons qui nous protègent, alors les dieux du Mal et du Chaos s'empressèrent avec jubilation de les punir pour leurs péchés. D'abord, une grande peste noire s'abattit sur le peuple. Les gens se couvrirent d'horribles bubons noirs et périrent par milliers dans leurs lits et dans les rues. Ensuite vint une innombrable horde de rats, les plus gros que l'on ait jamais vus et à leur tête marchaient les rois des rats, les skavens, qui étaient plus gros, plus rusés et plus dangereux que tous les autres rats. Menés par leurs chefs, les rats battaient la campagne sans crainte. Ils se nourrissaient des vivants comme des morts, tuaient les jeunes comme les vieux, et chaque jour ils devenaient plus audacieux et plus féroces. Ils attaquaient les hommes et les femmes dans les rues, pourchassaient les chiens, dévoraient les chats et ne craignaient ni trappes ni filets. Il n'y avait pas assez de poison dans tout l'Empire pour en venir à bout.

Bientôt, il n'y eut plus dans l'Empire une ville ou un village qui ne souffrît de leur présence. Ils encombraient les rues et cavalaient dans les gouttières. Ils s'installaient au faîte des toits et sur les clochers, ils rampaient dans les tas de fumier, remontaient par les latrines, engloutissaient les vivres, empoisonnaient le vin, griffaient les veuves et mordaient les bébés. Ils galopaient dans les somptueux palais d'Altdorf, dans les riches maisons marchandes de Marienburg et dans les grandes écoles de Nuln. Ils finirent par s'amasser en multitude pour submerger la haute muraille qui entoure Talabheim. Bientôt, presque tous les hommes et les femmes de l'Empire furent malades ou couchés dans la tombe. Et pendant ce temps, les rois skavens riaient à gorge déployée devant cet immense massacre.

Seule Middenheim était parvenue à résister à la peste et aux rats car elle était en sécurité au sommet de l'Ulricsberg. Dans sa sagesse, le graf Mandred avait ordonné la démolition des grands viaducs qui permettent d'accéder à la ville avant que les rats ne puissent les traverser et des hommes avaient été placés en faction à chaque rempart et à chaque fenêtre, avec du feu et de l'huile pour les empêcher de grimper à la falaise. Mais les rats se rassemblèrent à la base de la montagne et la cité fut assiégée. Les mois passèrent et les réserves commencèrent à manquer. Le graf Mandred était bien conscient qu'il pouvait protéger ses gens de la peste mais qu'il ne pouvait les sauver de la famine. Hélas, ses soldats étaient trop peu nombreux pour chasser la marée de rats qui grouillaient au pied de la montagne. Il savait également qu'il ne pouvait espérer aucune aide du Sud, car toutes les autres cités avaient été submergées par les rats et leur faim dévorante.

Pendant 13 jours et 13 nuits, Mandred resta assis sur son trône, cherchant une solution pour empêcher tous les hommes de l'Empire de périr et la grande nation de Sigmar de retomber dans le Chaos et les ténèbres. Au matin du quatorzième jour, il se leva soudain avec un cri de triomphe car il avait un plan.

Il convoqua les commerçants de la ville: tous les boutiquiers, les bouchers, les boulangers, les poissonniers, les propriétaires des entrepôts où l'on entreposait le grain et ceux qui tenaient les restaurants et qui cuisinaient pour la noblesse. Il appela également les citoyens de la ville et les chargea tous d'une tâche très simple: apporter tout ce qui restait de viandes et de fromages dans leurs garde-manger et leurs celliers.

À ces mots, les gens poussèrent de hauts cris, car il leur restait très peu de nourriture et ils prirent peur en pensant que le graf avait l'intention de les affamer séance tenante. Mais celui-ci les apaisa en leur expliquant son grand stratagème. Sa bonté et sa conviction étaient telles que ses sujets comprirent qu'il ne leur voulait pas de mal; et son plan était d'une telle sagesse que tous se précipitèrent aussitôt à l'ouvrage.

Pendant ce temps, le graf Mandred ordonna à ses ingénieurs d'apporter le plus énorme creuset qu'on puisse trouver dans l'armurerie. Ce chaudron servait à faire fondre le métal destiné à fabriquer les boulets des grands trébuchets et il était suffisamment grand pour y faire bouillir un homme sur son cheval. Le graf ordonna qu'on l'installe sur la place d'Honneur, juste devant le palais. On demanda ensuite à tous les citoyens d'apporter leurs viandes et leurs fromages pour les jeter dans cette gigantesque marmite. Et ainsi fut fait. Chacun apporta qui des saucisses, qui des os pour la soupe, qui des viandes séchées et d'innombrables fromages; de grandes roues de jour d'Ulric, de salzemund rouge, de cuivré du Nordland et quantité d'autres encore, car le fromage ne manquait pas: les vaches avaient été épargnées par la peste et avaient donné abondance de lait ce printemps-là. Bientôt, malgré ses dimensions, la marmite fut pleine à ras bord de toutes sortes de viandes et de fromages. Avec ce festin, on aurait pu nourrir un millier d'hommes, peut-être même plus.

Le graf fit ensuite amener un puissant attelage de bœufs devant la marmite et ceux-ci commencèrent à la traîner lentement. Ils l'emportèrent à la racine des fondations de la grande cité et ils continuèrent à descendre, bien loin dans les cavernes qui s'étendent en dessous. Les nains les guidaient et l'on faisait rouler la marmite sur de gros rondins pour la faire avancer. Ils arrivèrent bientôt au Grand Puits Obscur, une impressionnante source dont l'eau remonte des plus profonds abysses, depuis les fondements même de l'Ulricsberg, à des kilomètres de profondeur. Cette grande source alimentait presque tout Middenheim en eau et elle était l'âme de la cité. Le graf Mandred célébra un rituel pour rendre honneur au Grand Puits; il demanda pardon aux dieux, aux nains et aussi au peuple de Middenheim et à la terre pour ce qu'il s'apprêtait à faire.

Pour commencer, il donna l'ordre que l'on fasse retentir la grande cloche d'Ulric à 13 reprises. À ce signal, le bon peuple de Middenheim devait se cacher dans les maisons et dans les tours de guet, en montant aussi haut que possible. Bientôt, il ne resta plus que des soldats dans les rues et sur les remparts, afin de protéger les personnes qui pourraient encore se trouver hors des abris. Loin dans les souterrains, le graf ordonna alors que l'on installe la marmite sur les rondins de bois que l'on avait entassés et que l'on allume un grand feu. Celui-ci flamba bientôt joyeusement et, en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, l'énorme tas de fromages et de viandes commença à se réchauffer et à fondre, puis à bouillonner. Un délicieux fumet monta alors de la marmite, l'un des plus délectables que l'on ait sentis depuis longtemps dans la cité. Cette odeur était tellement puissante qu'elle remonta dans les sous-sols de la ville, jusqu'à la surface, se propagea dans le réseau des cavernes, s'échappa par la moindre fissure et se répandit sur les plaines qui entouraient la montagne.

Les rats des hordes qui grouillaient en dessous de la cité étaient affamés et fous de rage. Faute de proies, ils avaient commencé à s'entredévorer. Lorsque la divine odeur vint leur chatouiller les narines, la faim les fit entrer en frénésie. Ils en avaient les babines dégoulinantes de bave et les yeux rougeoyants de désir. Ils ne pouvaient plus penser qu'à une seule chose: trouver cette nourriture pour se goberger jusqu'à en éclater. Une immense armée de rats se lança à l'assaut de la montagne, se piétinant les uns les autres dans leur fureur avide, les rois skavens courant en tête de la troupe.

Ils grimpèrent jusqu'au sommet des falaises et submergèrent les remparts. Certains s'insinuèrent dans les fissures du rocher, creusant pour rejoindre les souterrains, guidés par l'enivrante émanation. L'odeur était si capiteuse et leur faim si grande qu'ils ne pensaient plus qu'à en trouver la source et à se gorger jusqu'à satiété. Ils ne virent pas que les rues étaient vides. Ils ne s'étonnèrent pas de ne rencontrer aucun garde. Ils étaient obnubilés par le délicieux parfum de la viande et du fromage fondu qui mijotaient dans la grande marmite.

Ils se ruèrent à toute allure dans les égouts, la gueule écumante et les yeux exorbités, enragés par la faim, toutes griffes dehors et prêts à se battre à mort. Ils chargèrent dans les tunnels, vers le grand creuset à côté duquel se trouvaient toujours le graf Mandred et ses hommes. Des centaines et des milliers de ces vermines envahirent la cité et les souterrains. Lorsqu'ils se jetèrent sur la nourriture, et sur les hommes du graf par la même occasion, Mandred donna l'ordre ultime. Les ingénieurs nains allumèrent leurs mèches et les charges de poudre explosèrent. Elles éventrèrent le canal du Grand Puits et une immense vague déferla dans les tunnels. La vague surgit comme un torrent furieux, noya en une seconde les souterrains et les tunnels et remonta jusqu'à la surface en inondant les rues de la ville.

La gigantesque marée projeta les rats contre les parois et les suffoqua sous sa violence. Ceux qui réussirent à survivre au choc de la première vague furent incapables de nager contre le courant car leurs misérables petites pattes étaient impuissantes à lutter contre la violence des eaux montantes. Il ne fallut que quelques instants pour que les rats soient noyés jusqu'au dernier. Les derniers à mourir furent les rois skavens, qui se débattirent désespérément pour résister au courant tout en hurlant à l'aide tandis que les eaux les recouvraient peu à peu. Grâce à leur force et à leurs longues jambes, le graf et ses hommes avaient couru se mettre en sécurité à la surface. Ils regardèrent mourir tous les rois skavens, virent leurs cadavres sombrer vers les profondeurs et ils surent alors que l'horrible menace des rats était passée. Le jour suivant, Mandred rassembla ses troupes et marcha vers la grande cité d'Altdorf afin de la soulager, puis, de là, il s'en alla libérer l'Empire tout entier. Lorsqu'il en eut terminé, le peuple l'élut Empereur et il gouverna pendant très longtemps les terres qu'il avait sauvées, avec beaucoup de sagesse.

C'est pourquoi tous les ans, au 14e jour du mois d'Ulric, nous célébrons la grande victoire de l'Empereur Mandred Tueur de Rats en faisant bouillir une grande marmite de saucisses et de fromage fondu pour que tous puissent se régaler joyeusement, avec la certitude que les rats ont été repoussés pour toujours et qu'ils ne reviendront plus jamais tourmenter notre grand Empire.

—Extrait de *Les grands grafs de Middenheim*, recueil de contes pour enfants.

Le conte suivant est connu dans tout l'Empire. La ville qui lui sert de cadre change en fonction du public. Je n'ai pas réussi à en retrouver l'origine ; cependant, même s'il ne relate pas des faits réels, vous pouvez avoir la certitude que des événements très semblables se déroulent régulièrement dans l'Empire et bien plus souvent que nous ne voudrions l'imaginer.



L'horrible histoire de Pécheur l'Enfant-rat

Il était une fois un boucher qui vivait dans la cité de Middenheim et qui avait un fils prénommé Pécheur. Or donc, le garçon était parfaitement normal, sauf qu'il avait six orteils au pied droit. À la naissance du gamin, le père avait voulu empoigner son couperet pour lui enlever cet orteil superflu, mais la mère s'était mise à hurler, à pleurer et elle avait pris son enfant dans ses bras afin de lui épargner ce traitement. Alors ils furent saisis de pitié et n'appelèrent pas les répurgateurs, car qui voudrait perdre un fils en bonne santé pour une broutille, un petit orteil de trop?

Un jour d'été, alors que Pécheur jouait pieds nus avec les autres enfants, ceux-ci virent ses six orteils. Ils le montrèrent du doigt et se moquèrent de lui. Ils commencèrent à le traiter de tous les noms, à lui jeter du crottin de cheval et ils le firent pleurer. Mais ils firent bien plus que cela. Car les cris des enfants se répercutèrent dans les rues et furent entendus par les passants. Ceux-ci le répétèrent à d'autres, qui le murmurèrent encore à d'autres et la rumeur se répandit pour arriver bientôt aux oreilles d'un certain sorcier. Il était fou, comme tous les sorciers et il était aussi en cheville avec les horribles skavens. Avec ses collègues sorciers, il vénérait les créatures à faces de rats qui grouillent dans les profondeurs des égouts où ils faisaient des choses innommables, tous ensemble, et en appelaient aux dieux du Chaos pour obtenir des pouvoirs sacrilèges.

Ce sorcier entendit donc parler des six orteils de Pécheur et, sentant que l'enfant avait été touché par le Chaos, il décida qu'il pourrait l'utiliser à ses ignobles fins. Alors, par une nuit de tempête, il s'en vint jusqu'à la maison du boucher, tua la mère et s'empara du garçon. Il l'emmena dans les profondeurs et l'obscurité des égouts, jusqu'à son temple du Chaos. Là, il l'attacha et appela les monstres à tête de rat. Un skaven s'avança, émergeant des ténèbres, un fragment de maudite pierre magique à la main. La bête enveloppa la pierre de poils de rats et la ficela au pied à six orteils du garçon.

Ensuite, ils obligèrent le garçon à accomplir d'horribles missions destinées à favoriser leurs abominables pratiques. Ils lui attachèrent sur le dos une cage pleine de dizaines de rats. Ils lui ordonnèrent de se glisser

dans toutes les boucheries de la ville, dans toutes les échoppes de vente de tourtes, les auberges et les tavernes et de lâcher un rat dans le cellier de chacune de ces maisons. Le garçon, terrifié et ignorant, fit ce qu'on lui ordonnait. Les rats s'introduisirent alors dans les réserves de viande, dans les tourtes et dans la bière et toute la population tomba malade, comme le voulaient les skavens. La cité fut ravagée par la peste et quantité d'autres maladies et des douzaines d'hommes et de femmes furent terrassés.

Pendant ce temps, le père cherchait désespérément son garçon. Il avait vendu sa boutique et sa maison et s'était enfoncé dans les catacombes. Mais jamais il ne le trouva. Le brave père arpentait les égouts, criant sans arrêt le nom de son fils, ne rencontrant que l'affliction. Et Pécheur, s'il entendit son père, ne se montra jamais par crainte de la fureur de ses ravisseurs. Les jours passèrent, puis les semaines. Pécheur poursuivait son ignoble besogne, rampant dans les égouts avec sa cage pleine de rats, silencieux comme une ombre. Il trouva d'autres rats, des nichées entières, et il les ramassait pour les mettre dans sa petite cage ou même pour les laisser courir sur lui, dans son manteau et dans ses cheveux. Pendant ce temps-là, la pierre continuait à infecter son pied et à transformer sa chair humaine en chair de rat. Bientôt, à l'endroit où il y avait eu autrefois une jambe humaine, il n'y eut plus qu'une abominable patte de rat, toute velue et terminée par des griffes tachées de sang. À chaque pas qu'il faisait dans les égouts, on entendait le bruit d'un pas humain normal – «tap» – et un horrible crissement sur la pierre – «scriiitch!»

Pécheur perdit la raison à la vue de sa nouvelle jambe. Il se mit à l'adorer. Son âme et sa vie appartenaient pour toujours aux skavens. Un jour, il se faufila dans la maison des garçons qui l'avaient injurié et qui lui avaient jeté du crottin de cheval. Il cacha des rats dans leurs lits, dans leurs vêtements et dans leurs chaussures. Les enfants furent mordus sur tout le corps et moururent en peu de jours d'une infâme vérole, tout enflés de sang et de pus. Voilà pourquoi il ne faut jamais permettre à un enfant mutant de vivre. Voilà pourquoi vous devez toujours être rentrés à la maison avant la nuit et ne jamais descendre dans les égouts. Parce que vous ne pouvez pas savoir à l'avance quand vous l'entendrez venir pour vous chercher, avec sa cage à rats qui cliquette dans le noir et l'horrible son de sa jambe de rat corrompue par le Chaos: tap – scriiitch! tap – scriiitch! tap – scriiitch!

—Arthur le Dingo, vagabond

«Le Fils fainéant» ou «Le Skaven s'est glissé chez nous»

«Holà, l'gars», déclara le père
«Vas-tu enfin t'mettre à travailler?
Vas-tu descendre dans le puits
Ou bien tirer au flanc en restant ici?»
«Point d'alarme», répondit le gars
«Dans mon lit je vais rester
Car dans l'puits y'a des rats
Et s'ils me mordent, je mourrai.»
À ces mots, le père s'écria:
«Des rats! Des rats!
Remercie bien les dieux que ce n'soient qu'des rats!
Le destin est une catin, la vie une calamité
Si c'étions point des rats, ce s'rait ben plus mauvais!»

«Alors, gars», reprit le père
«L'heure d'la traite est arrivée
Et y'a l'fourrage à donner
Aujourd'hui mon gamin, vas-tu bien travailler?»
«Point du tout», répondit le maraud
Avec force cris et gros sanglots
«Y'a des rats dans l'grenier
Et puis dans les baquets.»
À ces mots, le père s'écria:
«Des rats! Des rats!
Remercie bien les dieux que ce n'soient qu'des rats!
Le destin est une catin, la vie une calamité
Si c'étions point des rats, ce s'rait ben plus mauvais!»

«Holà, fiston», pesta le père
«Faut venir travailler, c'est maintenant ou jamais!
Y faut couper le grain et y faut le rentrer!
Attelle la carriole et viens-t'en dans les prés!»
«Oh que non!», répondit le garçon
«Car dans la boue des champs
Y'a des essaims de rats
Qui veulent me boire le sang!»
À ces mots, le père s'écria:
«Des rats! Des rats!
Remercie bien les dieux que ce n'soient qu'des rats!
Le destin est une catin, la vie une calamité
Si c'étions point des rats, ce s'rait ben plus mauvais!»

Mais le garçon était fort entêté
De sa couche on ne put le tirer
Le père, en soupirant d'ennui
S'en alla seul vers son lopin
Et l'gamin resta au fond d'son lit
À ronfler comme un bon à rien
Un skaven se faufila dans la maison
Et sans faire de façons enleva le garçon
C'est alors que le gars s'écria:
«Des rats! Des rats!
Ô douce Shallya, si c'étaient seulement des rats!
Le destin est une catin, la vie une calamité
Et j'ai plus peur des rats, maint'nant qu'je vois l'plus mauvais!»

— Chanson à boire populaire dans les tavernes du Wissenland

Croyances populaires

Au cours de mes voyages et de mes recherches, on m'a rapporté des milliers d'histoires prétendument véridiques au sujet des skavens, presque toutes inexactes. J'en ai inclus quelques-unes ci-dessous, à la manière du grand Odric de Wurtbad, afin de donner aux lecteurs de ce recueil une idée de l'étendue des croyances et des superstitions qui courent au sujet des perfides hommes-rats. Ces histoires démontrent au moins que, lorsque l'ignorance règne en maîtresse, l'imagination des mortels est capable d'engendrer les choses les plus étonnantes afin de combler les vides de la connaissance.

«Aujourd'hui même, les hommes du bailli sont venus me déranger dans ma propre salle de classe pour me donner un édit signé de l'Ar-Ulric en personne. Nous ne sommes pas obligés de dire que les skavens existent, mais on nous ordonne 'd'enseigner de manière polémique.' Comme si l'on pouvait considérer que les fables pour enfants et les délires maniaques de quelques aliénés peuvent d'une manière ou d'une autre jeter le discrédit sur notre domaine! Comme si on avait déjà rencontré où que ce soit des traces ou des indices qui puissent accréditer ces fariboles au sujet de rats qui marcheraient comme des hommes! Comme si leur existence était aussi d'une nature aussi scientifique et indubitable que la Grande Proposition Élémentale! Je crains pour l'enseignement, aujourd'hui et demain, car il me semble que nous nous ne sommes pas près de sortir de l'ère d'obscurantisme et de crainte dans laquelle nous vivons.»

—Maître Stefan Ellendan,
professeur de sciences à l'université de Salzenmund

«Il y en a qui sont tellement dominés par leurs appétits dépravés qu'ils forniquent avec les animaux des champs. Ceux qui vont avec les chèvres procréent des hommes-bêtes au front cornu; ceux qui se laissent tenter par les chiens et les chats engendrent les skavens couverts de poils; ceux qui vendent leur âme à Slaanesh et vont avec des serpents et des crapauds enfantent les orques; et, bien sûr, ceux qui couchent avec des moutons donnent naissance aux Averlanders.»

—Père Scrinster, moine ulricain

«Un ami de mon oncle connaissait un marin qui avait traversé les océans pour s'en aller de l'autre côté du monde, là où les hommes marchent la tête en bas et où les chevaux soufflent le feu, et il lui a dit qu'il avait vu là-bas des tritons qui marchent tout



debout comme des hommes. Alors si vous voulez mon avis, ça doit être la même chose avec ces hommes-rats et ces hommes-bêtes : les animaux deviennent prétentieux si on les tient pas à l'œil et ils commencent à vouloir se conduire comme nous. C'est pour ça qu'il faut bien les bastonner et les talonner, pour leur montrer qui c'est qu'est le maître. Ce qu'il faut faire, c'est brûler le premier qui commence à vouloir parler ou à se tenir sur deux jambes. »

—Gerhardt von Heckenberg, muletier

« Oh ! 'C'est la faute des skavens' ou bien 'les skavens l'ont enlevé', c'est ce que disent tous les serviteurs et les ouvriers de la cité de nos jours. En réalité, ils cherchent seulement des prétextes pour ne pas faire leur travail ! 'On peut pas nettoyer vos latrines aujourd'hui, m'dame, y'a des skavens dans l'coin. J'peux pas attraper vos rats aujourd'hui, m'dame, j'ai vu un skaven dans la ruelle.' Quelles balivernes ! Franchement, je pense qu'il faudrait arrêter tous ceux qui colportent ces âneries et les fouetter en place publique. Cela mettrait rapidement un terme à ces histoires à dormir debout. »

—Lady Constance Culvett de Wolfenburg

« Japp et moi, on était d'garde sur le rempart c'te nuit-là lorsqu'on les a vus. Une bonne douzaine qui sortaient d'la rivière. Plus grands qu'des hommes, tout couverts de fourrure, avec des cornes et des piques et des yeux qui brillaient vert et puis de longs museaux et des queues. Comme des rats ! Y z'ont grimpé sur la berge, puis sur l'rempart et y sont tous rentrés dans la tour de l'est par la grande fenêtre des appartements. Par le glaive de Verena, j'vous jure qu'c'est aussi vrai que j'suis debout d'vant vous à c't'heure. Et un an plus tard jour pour jour, la même nuit exactement, la maîtresse qu'était supposée être brébaigne a donné naissance à son p'tiot. Je m'suis barré après ça, j'avais bien trop la trouille pour rester. »

—Pieter Stafel, garde du château Dorflingen

« Si ce sont des mythes ? Eh bien, si vous voulez parler des skavens qui se tapissent dans les sous-sols de toutes les cités et qui commercent avec les burgomeisters, ou des rats magiciens dont parlent tous les contes dont on abreuve les visiteurs à Nuln pour les effrayer, alors oui, bien sûr, ce sont des fariboles. En revanche, si vous voulez parler des hommes-bêtes à tête de rat que nous avons rencontrés sur les champs de bataille de l'Ostermark, vous auriez grand tort de penser que ce sont des légendes. Dans mon régiment toutefois, on les appelle des ratons et pas des skavens. Comme ça les hommes ne s'imaginent pas que ce sont des sortes de monstres et ça leur rappelle que les ratons sont des couards qui déguerpissent à la première blessure. Ça leur donne du courage, surtout lorsqu'ils doivent combattre les cornus ou les saloperies à quatre pattes. Parce que ceux-là en revanche, ils ne s'enfuient jamais, jamais de la vie. »

—Général Morrsheim, maréchal des armées du Talabecland

« Les ennemis de notre foi sont légion et les créatures du Chaos sont innombrables. Il ne convient pas de nous appesantir trop longuement sur leur nature, car celle-ci ne peut être qu'Abominable à nos yeux et nous ne devons nous entourer que de tout ce qui est bon et saint. Par conséquent, nous ne donnerons aucun nom à leurs différentes espèces, à part celui de rejetons du Chaos et nous n'aurons d'autre pensée à leur égard que celle de les détruire jusqu'au dernier par la flamme purificatrice. »

—Archilecteur Aglim, grand prêtre de Sigmar, extrait de son *Essai sur la Conduite à tenir pour les défenseurs de la foi*

« Les hommes-rats sont arrivés par-derrière et ils m'ont mis dans une caisse et ils m'ont emmené dans un endroit très sombre et puis ils m'ont donné d'la soupe qu'était toute noire et infecte et j'ai dit j'aime pas vot' soupe et alors ils m'ont frappé et y z'ont dit tu la manges chose-homme ou bien on te coupe la langue alors j'l'ai mangée et après j'y voyais plus comme y faut alors ils m'ont laissé partir et j'pouvais plus r'trouver ma maison ou ma m'man et ma peau m'grattait de partout et j'saignais et j'arrêtais pas de tomber et puis l'guet est arrivé et ils m'ont dit méchant tu devrais avoir une clochette pour avertir les gens mais j'en avais pas d'clochette alors ils m'ont battu et maintenant j'suis encore dans une boîte et j'aime pas ça mais y'a pas d'hommes-rats et pas de soupe et j'ai des chiffons partout sur la figure mais je m'sens vraiment malade et j'aimerais bien pouvoir y voir comme y faut et aller r'trouver ma m'man. »

—Détenu n°108, prison du Vieux Temple, Middenheim

De l'avis des érudits

«La question n'est pas 'que sont-ils', mais plutôt 'pour qui travaillent-ils?' Pensez-vous que c'est uniquement par hasard qu'ils ressemblent tellement aux rats, les créatures les mieux adaptées pour envahir nos cités et nos demeures? Croyez-vous vraiment qu'il s'agit d'une coïncidence si nous ne retrouvons jamais aucune preuve tangible de leur existence? Non, ces monstruosités en forme de rats ont été fabriquées dans une intention bien précise pour frapper au cœur de la nuit et assassiner tous ceux que leurs sinistres maîtres leur désignent. Et qui peuvent bien être leurs maîtres, à votre avis, si ce ne sont les sorciers, les seuls individus capables de créer de tels monstres? Ne pensez-vous pas qu'ils en ont tiré grand avantage lorsque lord Kaschen est mort de la vérole le mois dernier et que sa Taxe sur la Sorcellerie est morte avec lui?»

—Langford Beyer, agitateur de Middenheim

Il existe deux grands mythes à propos des skavens. Le premier est qu'ils n'existent pas. Le second est que tout le monde est fermement convaincu de la véracité du premier.

Pourtant, les skavens ne peuvent détenir un empire aussi vaste et fomenter des plans d'invasion aussi élaborés sans jamais laisser le moindre signe de leur passage. Il est toujours possible de trouver des témoins, il y a des bruits qui courent, des pistes, des indices et des artefacts: des objets, abandonnés ou oubliés. Malgré le secret et les ruses dont s'entourent les hommes-rats, le paysan le plus ignorant ne peut manquer de remarquer des constantes dans les traces qu'ils laissent et d'inventer alors ses propres histoires afin de combler ses lacunes et de trouver l'explication qui lui manque. C'est ainsi que de nombreux érudits et sages en sont venus à croire en l'existence des skavens ou de ce qu'ils supposent être les skavens, qu'il s'agisse de rats géants, d'hommes-bêtes à tête de rat, de sorciers capables de prendre la forme de rats ou de mille autres choses encore. En revanche, ces mêmes érudits refusent de croire à la véritable nature des skavens et au danger immense qu'ils représentent pour nous tous.

«Existe-t-il une probabilité pour qu'il s'agisse d'une race particulière d'hommes-bêtes uniformément dotés de caractéristiques propres aux rongeurs? Bien évidemment. Mais est-il probable que ces créatures puissent être aussi intelligentes, nombreuses et omniprésentes que l'on voudrait nous le faire croire dans toutes les histoires qui courent à leur sujet? Absolument pas. C'est une supposition tout à fait ridicule, un pur produit de la paranoïa humaine démesurément amplifiée par la propagande et le chauvinisme exacerbé de nos gouvernements désireux de donner une justification à leur prochaine campagne militaire. Comme en toutes choses, nous ne récoltons que ce que nous avons nous-mêmes semé.»

—Manfred Keyes, professeur de lettres à l'université d'Altdorf (aujourd'hui radié des effectifs)

«Les skavens existent, oh bien sûr, sans le moindre doute. Et ce ne sont pas les bêtes maléfiques et stupides que le grand théogoniste voudrait nous faire craindre. Vous connaissez le marquis Ludovicus, celui qui portait des oreilles de souris au dernier bal masqué? Figurez-vous que c'était un signal. Dans notre groupe, tout le monde savait ce que cela voulait dire: il nous annonçait qu'il allait donner encore une de ses fabuleuses réceptions juste après le bal. Et l'un de ses «petits amis» a même fait son apparition, déguisé, pour distribuer ses merveilleuses petites surprises. C'est vraiment ce qui se fait de mieux dans cette ville, vous pouvez me croire. Et nous avons dansé jusqu'à l'aube.»

—Sir Percival Schwarzluiker, maître de la guilde des joailliers (décédé)

Même ceux qui ont fini par croire à la fois à l'existence de ces monstres et à la menace qu'ils représentent ne peuvent parvenir à grand-chose, car ils sont gênés dans leurs actions par l'impossibilité de s'exprimer librement sur ce sujet. Les répurgateurs sont excessivement vigilants, les sigmarites sont prompts à la censure et les confrères érudits généreux de leur mépris. De ce fait, ils doivent dissimuler leurs convictions derrière des hypothèses et des suppositions, de simples mots qui sont bien souvent fauchés par la lame tranchante de démentis officiels présentant tous les aspects de la sainteté.

«S'il faut en croire ce que Nous avons lu, les éléments de preuve sont tout à fait fragmentaires et anecdotiques. Nous aimerions beaucoup connaître la vérité en cette matière, mais comment pouvons-Nous établir une distinction entre la réalité et le mythe? Tous les enfants connaissent le conte de l'Empereur Mandred et des rois des rats, et toutes les housefrau colportent des cancans au sujet d'hommes-rats tapis dans les recoins sombres. Ainsi, tous les éléments sont-ils vus à travers le prisme déformant du mythe et toutes les anecdotes alimentées autant par l'imagination que par l'observation véritable. Quoi que soient ces skavens, Nous ne pouvons prétendre les connaître jusqu'à ce que Nous les ayons vus de Nos propres yeux.»

—Duchesse Helga Ulrichsen, troisième prétendante dans la ligne de succession au trône de Talabheim

«Je vois maintenant que j'étais dans l'erreur. Comment Shallya la grande et miséricordieuse peut-elle permettre à ces monstres d'exister? Comment Sigmar peut-il tolérer leur présence? Comment se fait-il que notre grand Empereur ne puisse les repousser immédiatement jusque dans les Désolations du Chaos? En vérité j'étais un fou qui a cru en la parole d'autres fous. Par la présente déclaration, je désavoue donc le contenu de mon essai dans son intégralité et je le condamne comme la plus grande hérésie. Puissent les maîtres de cette grande institution me pardonner et puisse Sigmar prendre mon âme en pitié.»

—Colman Smithers, étudiant à l'université d'Altdorf

De façon très ironique, les érudits qui en savent le plus au sujet de l'existence de notre ennemi sont rarement ceux qui se consacrent à éliminer les hommes-rats. Au lieu de cela, ils commercent, parlementent avec eux, négocient des marchés et s'engagent par des promesses, car ils ont trop souvent entendu parler des bénéfices que l'on peut retirer d'un soi-disant «Pacte du Chaos.» Les aptitudes des skavens en matière de secret et de discrétion en font d'excellents espions, pour ceux qui utilisent ce genre de moyens, et leur penchant pour la malepierre les rend faciles à soudoyer pour les sorciers ou les alchimistes qui détiennent cette matière. Le seul avantage de ces pratiques perfides, c'est que les skavens se retournent toujours contre leur employeur temporaire et finissent par l'utiliser pour leurs propres besoins avant de le tuer. C'est ainsi que ces détestables individus payent pour leurs péchés, en n'ayant rien obtenu d'autre que leur propre damnation. Cependant, tant qu'ils collaborent avec nos ennemis, qui peut dire jusqu'où va l'assistance qu'ils leur procurent, même si leur trahison est de courte durée?

«Il faut bien comprendre l'étendue de leur stupidité. Pour dix couronnes d'or, ils vous procureront les documents les plus confidentiels ou réaliseront les plus difficiles des assassinats. Et que font-ils avec cet or? Ils s'en font des colliers car ils aiment les choses qui brillent. Ils sont suffisamment rusés pour s'introduire dans les officines les mieux défendues mais ils n'ont aucune culture, aucun savoir, aucun sens de la valeur des choses. En vérité, ils sont à peine plus évolués que des bêtes et s'ils ne se sont pas entre-tués dans l'intervalle qui sépare nos rencontres mensuelles, ils peuvent tout aussi bien être allés se noyer en courant dans les égouts. Nous dressons nos chiens et nos faucons à faire ce que nous voulons en leur donnant une poignée de viande et nous n'avons pas la moindre crainte qu'ils ne tentent un jour de s'emparer de l'Empire. Je suis prêt à parier que nous courons plus de risques de voir un vautour s'asseoir un jour sur le trône impérial que de voir ces hommes-rats imbéciles développer le moindre début de stratégie! Alors quel danger peut-il y avoir à traiter avec eux? En vérité, le véritable danger n'est pas de négocier avec eux. Combien de grands hommes et de grandes cités sont tombés faute d'espions efficaces? C'est justement là le genre de services que les skavens sont capables de nous procurer!»

—Sir Jürgen Kuiver, maître archiviste, Commission des Archives Impériales, Altdorf

«Au moment même où j'écris ces mots, ils me surveillent, je le sais. Ils sont dans les murs, sous les pierres, dans les canaux, partout. Je ne sais à quel moment j'ai cessé d'être le maître pour devenir l'esclave, mais ils me tiennent bien. J'ai besoin de la poudre tous les jours à présent, sinon j'ai les yeux qui pleurent et les mains qui tremblent. Ils m'obligent à faire des choses pour eux, des choses semblables à celles qu'ils faisaient pour moi naguère: voler des objets, en dissimuler d'autres, tromper mon seigneur et maître. Par trois fois, mon âme est damnée et j'ai trahi mes amis, ma cité et mon empire pour le bénéfice de notre plus grand ennemi. Pourtant, laissez-moi vous dire au moins une chose tant que j'ai encore l'esprit solide et des convictions inébranlables: la damnation et les tourments éternels que j'endurerai aux mains des démons sont un prix tout à fait acceptable pour les connaissances que j'ai pu acquérir et le pouvoir que j'ai pu maîtriser grâce à la pierre magique qu'ils m'ont apportée et aux livres interdits qu'ils m'ont procurés. Et si je dois mourir comme un esclave vagissant aux mains des hommes-rats, peu importe car ma splendide création vivra et, à travers elle, ma légende rachètera ma déchéance.»

—Docteur Anton Wiessang, maître nécromancien, dans l'ultime paragraphe de son journal intime



Au-delà de nos frontières

«Nous les appelons la souriscarle, ces rats porteurs de fièvre qui nous ont apporté le Mal Rouge – la peste rouge. Nous avons tant perdu par leur faute, d'abord les âmes de maints grands chevaliers, mais aussi les beautés de notre douce campagne. Nous savons très bien que c'est vous qui les avez lâchés sur nous: vous, vermines de l'Empire et vous, Tiléens, avec vos répugnantes cités peuplées de prêteurs sur gages, de voleurs et de putains.»

—Jacques Bicheau, scribe de cour bretonnien

«La chasse à la vermine est besogne de paysans et non la tâche d'un chevalier de notre Dame.»

—Sir Philippe de Blois, chevalier du Graal

Les griffes mortelles des skavens s'attaquent à toutes les terres de l'Empire, mais nos voisins bretonniens en ont souffert eux aussi. Sept cents ans après la Grande peste de 1111, les Bretonniens ont eux aussi souffert d'une grande pestilence conçue par les skavens, une peste qui a anéanti plus de la moitié de leur population. Malgré cela, les Bretonniens sont restés encore plus ignorants de leurs ennemis que ne le sont les citoyens de l'Empire, car leurs érudits et leurs connaissances sont loin d'égaler les nôtres, et leurs chevaliers ne sont qu'un pâle reflet de nos répurgateurs et de nos miliciens. Pourtant, alors que nous méprisons l'ignorance des Bretonniens, les princes de Tilée se rient de la nôtre. Car les Tiléens sont parvenus à déchirer complètement le voile de l'ignorance et ils font face à ces monstres en pleine lumière et en toute connaissance de cause.

«Parfois, nous vous appelons rodonaphobi, ce qui veut dire les gens qui ont peur des souris. Vous autres impériaux vous êtes comme une femme, non? Debout sur votre tabouret, à crier au secours, au secours, la souris est entrée dans mon jupon, alors que la souris est toute petite et bien tranquille. Non, non, le skaven n'est pas comme les souris et il est vraiment dangereux mais vous autres vous ne le regardez pas comme il faut. Vous sautez sur la chaise et vous fermez les yeux et vous dites: il n'est pas là si je ne le vois pas. Va-t'en! Va-t'en petite souris, comme ça je ne verrai pas comme tu es grosse ni où tu te caches! Je ne vois pas la souris! Je ne vois rien! Et alors la souris est toute contente, elle vit dans les murs et elle mange tout le fromage.»

—Cristo Carrazanno, tenancière de maison close tiléenne

Les Tiléens souffrent de la terrible malédiction d'habiter les territoires les plus proches de Skarogne, la plus grande région de reproduction des skavens, située dans les marais des Zombies. Bien que le pire des épidémies leur ait été épargné, ce sont eux qui endurent les offensives les plus dévastatrices et les plus fréquentes. Les skavens ont si souvent marché contre eux qu'ils ont depuis longtemps oublié le luxe qui consiste à prétendre que les hommes-rats n'existent pas. Ils se consacrent avec acharnement à défendre leurs cités et à exterminer les skavens qui pourraient y pénétrer. Le corps des ratiers de Miragliano, l'un des plus fameux régiments de mercenaires de Tilée, a été formé par le prince de cette cité dans le seul but de combattre la menace skaven.

«Vois-tou ces encochès sour ma bandoulièra? Elles montrent qué y'ai toué vingt hommes-rats. Anton, il a les chiens et il les fait sortir dé leur trou et moi yé les embrotché sour ma lance, celle-là qué nous l'appelons sollecitare – ça veut dire la chatouilleuse, tou vois? À causé dé touté les barbelourès sour sa pointa, tu vois. Elle toue très bien les skaveni et après nosotros nous plantons lors stoupides petité crâné sour la porta dé la ville, como oune avertissément. Accordo, ils réviennent touyours, la nouit souivanté, parfois. Yamais ils né veulent abandonner, alors nous non plous.»

—Nicolas de Lampedusa, mercenaire tiléen, régiment des ratiers

Pour autant que je le sache, les Estaliens du sud n'ont guère souffert des hommes-rats. Je pense que l'on peut en dire autant des nos voisins elfes, quel que soit le lieu où ils se dissimulent. Je n'ai rencontré qu'une poignée d'elfes qui s'étaient aventurés hors de leurs demeures forestières et ils m'ont affirmé que les skavens n'avaient jamais pénétré dans leurs cités cachées et que, même s'ils le voulaient, il leur serait impossible d'y parvenir. Cela tient peut-être aux racines des arbres enchantés dans lesquels ils établissent leurs domaines, des racines qui plongent profondément dans la terre et font obstacle au développement continuel de l'empire souterrain. Si seulement les elfes voulaient nous faire bénéficier de leurs idées sur

la question, nous pourrions peut-être trouver une arme puissante à utiliser contre nos ennemis mais, comme toujours, les elfes ne sont guère enclins à partager leur savoir.

«Il est évident que nous les combattons et que nous les détruisons sans la moindre pitié. Ce sont des créatures du Chaos, n'est ce pas? Mais nous ne les craignons pas car ils ne pénètrent jamais dans nos forêts. Néanmoins, il vaut bien mieux laisser les habitants des régions souterraines s'occuper de ces créatures des terriers. Les nains sont certainement ceux qui sont le mieux à même de traiter ce problème car ils ont, sans le moindre doute, beaucoup en commun avec cet ennemi.»

**—Ariel Éclatdelune,
gardien des clairières de la forêt de Laurelorn**

«Notre devoir est très clair. Si vous ne pouvez leur résister, alors nous rassemblerons une armée pour détruire ces créatures-rats dont vous êtes les proies. Faites place.»

—Seigneur Adana, Maître des Épées de Hoeth

Les Norses et les Kislevites ont eux aussi leurs propres légendes au sujet des hommes-rats. Dans ces nations, nombreux sont ceux qui les combattent car ils sont conscients de la menace qu'ils représentent. J'ai également rencontré de nombreux halflings qui en ont entendu parler et qui ne se dérobent pas à leurs devoirs, en dépit de leur modeste stature. Cependant, dans notre combat contre les skavens, nos meilleurs alliés et les plus fidèles sont les nains. Les nains luttaient déjà contre les skavens des milliers d'années avant l'avènement de Sigmar et, dans leur *Livre des Rancunes*, les skavens viennent juste après les peaux-vertes. Nous pourrons toujours nous tourner vers les nains pour obtenir de l'aide dans nos combats mais, plus important encore, nous pouvons nous inspirer de leur exemple. Que leur courage et leur ténacité soient pour nous un idéal et un encouragement.

«Selon l'une de nos légendes, les skavens descendent tous de Skavor, fils de Gazul, cousin de Grimnir. Skavor, tout comme Gazul, était plus jeune que tous ses frères et il n'avait aucun talent pour le travail de la pierre ou le façonnage du métal. Pour cette raison, il fut à juste titre exilé. Il s'en alla donc dans les profondeurs de la terre et apprit à façonner sa chair au lieu de travailler le métal. Il se métamorphosa en une créature hideuse à l'aspect d'un rat. Il fit alors le serment de se venger de ses frères de sang. C'est la raison pour laquelle nous combattons les skavens avec autant d'acharnement que nous luttons contre les peaux-vertes, bien que les hommes-rats nous aient causé beaucoup moins de dommages. Voyez-vous, c'est parce que nous sommes nombreux à penser que les skavens sont du même sang que nous. Nous ne les combattons pas seulement pour régler nos comptes, mais également pour nous défaire de notre honte.»

—Thurin Fortelame, scribe des runes de Karak Alnor

«Nous avons bien entendu parler d'ces hommes qui ne croient pas qu'les skavens existent. Ça c'est bien les humains. Mais pour nous, tout c'que ça veut dire c'est qu'nous aurons moins d'alliés pour nous aider à combattre ces salopards d'mangeurs de vase. Si vous n'prenez pas les armes, vous faites partie du problème, fiston, et si vous vous mettez sur mon ch'min, j'vous traiterai tout pareil qu'ces vermines à face de rat.»

—Behram Gundarson, tueur de skavens nain

Les signes et les traces: sur la piste des skavens

On dit souvent, très justement, que mieux on connaît ses ennemis, mieux on les combat. Mais dans ce monde d'ignorance et de superstitions, lorsque l'on se trouve confronté à un ennemi si doué pour la furtivité et les subterfuges, il peut être difficile de savoir si vous avez déjà été en contact avec les skavens. On peut facilement être tenté de les voir partout ou, au contraire, ne rien voir du tout. Si vous désirez en apprendre plus au sujet de nos ennemis, vous devez observer leurs traces avec beaucoup d'attention.

«Si vous voulez savoir à coup sûr comment faire la différence entre les skavens et les hommes-bêtes, essayez donc un jour d'vous tenir au milieu d'un village qu'a été enratisé. Les hommes-bêtes sont des tueurs et ils ont semé leur part de désolation partout dans l'Empire, mais les hommes-bêtes sont des créatures de destruction. Rien d'plus. Lorsqu'ils passent dans un coin, vous l'savez de suite. C'est pis qu'les ogres – y réduisent tout en pièces, y font tomber les maisons, y découpent les gens en mille morceaux et y n'laissent rien d'aut' qu'la mort et l'chaos derrière eux. Les skavens sont pas comme ça. Lorsqu'y prennent une ville… eh ben, y z'attendent. Y prévoient. Y s'rassemblent. Y z'arrivent en foule, au cœur d'la nuit et y sont sur vous avant même qu'vous ayez compris c'qui vous arrivait. J'ai vu des villes qu'étaient entièrement vides, avec même pas une tuile de travers, même pas une lance levée du mur. Et ceux qu'y z'ont pas kidnappés pour leurs mines, ils les mangent alors y reste plus rien à part quelques taches de sang et cette odeur innommable. On croirait jamais qu'y s'est passé quelque chose. C'est anormal et ça fout les j'tons, j'vous l'dis… toute une ville de braves gens qui s'évaporent sans laisser une trace.»

—Behram Gundarson, tueur de skavens nain

Par chance, les comportements d'attaque des skavens sont très prévisibles: seules leurs motivations sont alambiquées et difficiles à comprendre. Comme mon camarade chasseur Behram le décrit très bien, on retrouve souvent les villages «enratisés» totalement déserts, vides de survivants, sans la moindre trace de violence qui puisse expliquer les disparitions. De même, lorsqu'ils s'abattent sur une armée ou un escadron, les hommes-rats laissent habituellement le champ de bataille entièrement nettoyé, à l'exception de quelques armures ou boucliers. Leur voracité est si grande que j'en ai même vu s'arrêter en pleine mêlée pour dévorer un ennemi tombé.

Quand ils abandonnent des cadavres derrière eux, généralement lorsqu'ils attaquent une communauté isolée, les signes qui dénotent leur utilisation de la malepierre sont omniprésents et faciles à déceler, à la fois dans leur technologie et dans leurs armes. La chair des cadavres noircit et se boursoufle à l'endroit où ils ont été frappés par le terrible feu d'un pistolet à malepierre. À certains endroits, la campagne elle-même prend un aspect similaire aux points d'impact des boulets de l'un de leurs canons à maleflamme. Si par chance on retrouve des survivants, ceux-ci sont quasiment assurés de subir des mutations après avoir été exposés à cette matière, tout comme les infortunés qui ont le malheur de vivre dans les parages. Dans de semblables occasions, il peut être nécessaire de purifier la zone entière par le feu et de passer les mutants au fil de l'épée aussitôt que possible. Tels sont les sombres vestiges laissés par le passage des skavens.

Les indices révélateurs d'une attaque de skavens

En revanche, dans les cités, les criminels commettent généralement leurs forfaits avec la même idée en tête que les skavens: laisser aussi peu d'indices que possible, quels que soient les auteurs du délit. Ceci rend d'autant plus difficile l'identification des agressions dues aux skavens. J'ai donc préparé une liste d'indices à rechercher lorsque vous enquêterez sur une affaire dans laquelle vous suspectez une intervention skaven.

Un point d'entrée difficile d'accès: excellents grimpeurs, les skavens sont capables de se faufiler par les entrées les plus exiguës. S'il semble n'y avoir aucune possibilité pour qu'un homme ou même un halfling ait pu pénétrer sur le lieu du crime, alors il y a de fortes chances pour que l'agresseur ait été un skaven.

Les traces: avez-vous trouvé des empreintes sur les lieux, dans la poussière ou dans la terre? Les empreintes de skavens ressemblent à celle d'un très gros chien de chasse, à part le fait qu'elles sont plus étroites et dotées de griffes plus longues. Recherchez également des marques de griffes dans le bois des parquets ou des portes.

L'odeur: si l'attaque est récente ou si l'endroit n'est pas aéré, l'air ou les tissus peuvent être imprégnés d'une forte odeur musquée.

Imaginez-vous l'odeur de l'urine d'un chat mourant, combinée à la puanteur de blessures suppurantes ; cela vous donnera une idée du remugle des skavens.

Les poils : les poils des skavens sont longs, fins et raides, le plus souvent marron, gris foncé ou noirs. On peut retrouver des poils de skaven contre les murs ou les portes, lorsque leur pelage a frotté aux endroits où ils sont passés ou encore dans les blessures de leurs victimes, lorsqu'il reste un corps à examiner.

De la poussière de malepierre ou des signes de mutation : les skavens utilisent constamment ce redoutable minéral et peuvent ainsi répandre sa poussière au moindre contact. En conséquence, soyez toujours excessivement prudents lorsque vous enquêtez ! Si les skavens ont été en contact avec cette matière peu de temps avant l'agression, il est possible que la peau ou les vêtements de la victime présentent des traces de poudre verte ou bleue. Sinon, soyez attentif aux signes de mutation récente : un œil ou une oreille contrefait, un doigt surnuméraire, etc.

Des débris de métal, de verre ou de la poudre noire : vous découvrirez peut-être de minces particules de métal ou des esquilles de verre ressemblant aux morceaux d'une lentille cassée. N'y touchez à aucun prix ! Il s'agit de débris provenant de leurs armes, très probablement souillés par l'un de leurs poisons mortels. Ramassez-les à l'aide d'une pelle ou d'un morceau de bois et enterrez-les en terre sanctifiée, près d'une chapelle d'Ulric ou de Sigmar. Vous pouvez également rencontrer des éléments provenant d'engins explosifs : des fusibles par exemple ou des traces de poudre noire.

Une huile verte ou jaune : vous en trouverez peut-être sur les éléments mentionnés ci-dessus ou simplement sur le sol et autres surfaces. Encore une fois, n'y touchez pas ! Cette substance présente une apparence luisante, visqueuse, un peu comme de l'huile de lampe, avec dans certains cas une odeur similaire. Cependant, s'il s'agit d'un simple résidu ou si l'une de leurs fioles de poison a débordé, le liquide peut également être inodore. Tout objet contaminé doit immédiatement être sanctifié et brûlé.

Du poison : les fléchettes ou les étoiles de jet empoisonnées laissent de très petites blessures, avec très peu d'effusion de sang. Examinez les rebords de la plaie et recherchez des signes de décoloration ou de gonflement. Une décoloration des yeux, de la langue ou de l'extrémité des doigts peut également indiquer un empoisonnement. Observez également la position du corps lorsqu'il a été découvert : une victime droguée n'aura probablement pas pu lever une arme, ni même un bras, pour se défendre.

Des signes d'infection ou de peste : la victime semble-t-elle avoir souffert d'une maladie quelconque ? Les blessures dégagent-elles une odeur évoquant la présence d'une infection ? Les zones blessées sont-elles enflées, rouges ou présentent-elles une suppuration ? La décoloration des yeux ou de la langue peut aussi être un signe de maladie.

De terribles blessures : les lésions sont-elles bien nettes, comme produites par la lame d'une épée ou présentent-elles des bords déchiquetés, comme si elles avaient été causées par le bec d'un faucon ou la morsure d'un loup ? Le cadavre semble-t-il avoir été mangé ou mâchonné par endroits ? L'un des membres a-t-il disparu ? Un gros morceau de chair a-t-il été prélevé ? Tous ces indices permettent de penser que la victime a été la proie des skavens.

« Nous pouvons en conclure que l'attaquant a escaladé le rempart extérieur pendant la relève de la garde, puis qu'il est descendu sans un bruit par la cheminée du monte-plats, avant de démembrer la victime à l'aide d'une arme acérée. Tout ceci évoque une créature d'une force phénoménale, d'une souplesse incroyable, dotée d'extraordinaires talents pour l'escalade, un être d'une férocité inhumaine, défiant l'imagination. J'insiste à nouveau sur le fait, monsieur, que ces indices font fortement penser à un agresseur qui ne serait ni homme ni bête mais plutôt un abominable hybride. En outre, cette incursion semble avoir été si bien préparée que je suis convaincu que l'agresseur possédait une intelligence bien supérieure à celle d'un homme-bête ordinaire. »

**—Volpone Giesser, du guet d'Altdorf
(extrait d'un rapport à ses supérieurs)**

« Une fois d'temps en temps, vous retrouverez un corps mais c'est souvent pire que d'rien trouver du tout. On a un dicton chez nous aut' les nains qui dit « Si mon bouclier m'fait défaut, que mon corps me serve de bouclier. » Ça veut dire qu'on aime pas avoir des blessures dans l'dos. Mais lorsque les skavens vous attrapent… ils vous sautent dessus à six, y vous jettent à terre en mordant et en griffant, y vous arrachent les yeux, la langue, y vous bouffent les tripes alors qu'vous êtes par terre encore en train d'mourir… vous êtes couvert de morsures. C'est point une manière d'mourir pour un nain. Ça non, pour sûr. »

—Behram Gundarson, tueur de skavens nain



Évidemment, le fait qu'il est quasiment impossible de déceler le passage des skavens après leurs infâmes forfaits n'est pas très réconfortant en soi. Nombreux sont ceux qui m'ont demandé comment parvenir à détecter les signes avant-coureurs d'une attaque de skavens. Voici une liste d'indices qui vous permettront peut-être d'anticiper une infestation de skavens dans votre ville ou dans votre région :

- De mystérieuses disparitions de résidents, de fonctionnaires ou de travailleurs municipaux.
- Des refoulements d'égouts, des bâtiments publics dont les équipements refusent de fonctionner ou qui s'effondrent.
- Des égoutiers ou des gardes qui se plaignent de leurs conditions de travail ou qui démissionnent.
- D'une façon assez étrange, une diminution de la population des rats : les skavens mangent fréquemment les rats d'égout. Ainsi, une diminution de leur nombre peut en réalité indiquer la présence de skavens dans les sous-sols.
- Des grilles d'égouts, des canalisations, des trappes ou des grilles de déversoir endommagées ou déplacées.
- Des silhouettes encapuchonnées qui se déplacent furtivement dans les rues à la nuit tombée.
- Une augmentation du nombre de mutations, de naissances par le siège ou d'autres mauvais présages de ce style.
- Le fait que ces événements se produisent au moment de la pleine lune de Morrslieb, vénérée par les skavens.

Il est peu probable qu'un événement isolé indique la présence de skavens dans les sous-sols ou les ruelles, mais si vous en observez plusieurs, vous devez agir sans tarder. Néanmoins, je vous exhorte à la prudence : sous aucun prétexte vous ne devez tenter de retrouver les skavens ou de les poursuivre, particulièrement si vous êtes seul ! Les skavens sont des lâches qui préfèrent avoir l'avantage du nombre, par conséquent un homme seul se trouve toujours en grand danger. Ils chassent généralement en groupes de quatre ou cinq spécimens, ainsi, si vous devez enquêter dans leurs repaires, prenez toujours une escorte d'une douzaine d'hommes au moins, de préférence composée de soldats.

N'informez ni le guet ni les autres représentants de la loi de vos soupçons ou de vos découvertes. À moins qu'ils ne soient comme mon associé Volpone, les fonctionnaires préféreront ignorer vos informations ou les transmettre à leurs supérieurs hiérarchiques pour s'en débarrasser. Étant donnée la duplicité des skavens, il est tout à fait possible qu'ils disposent d'un complice dans la chaîne de commandement. Ils seront alors avertis de vos découvertes. Et la nuit suivante, les skavens seront à vos trousses.

La meilleure chose à faire, si vous pensez être en danger de vous faire attaquer par les skavens, c'est d'avoir recours aux services d'un chasseur de skavens ou d'un groupe d'aventuriers itinérants afin de traiter le problème. Les chasseurs de skavens sont rares, mais ils vous garantissent un succès quasi certain. Si vous faites appel à des aventuriers, assurez-vous qu'ils sont expérimentés et qu'ils ont déjà eu affaire aux skavens. Ne les payez jamais d'avance. Négociez avec eux : soit une somme fixe par tête de skaven rapportée, soit une somme globale pour tout le groupe. Ne proposez pas un salaire fixe par personne, vous risqueriez de voir revenir de nombreuses équipes avec beaucoup plus d'hommes que vous n'en aviez rencontrés lors de la première entrevue : des écuyers et des seconds tout simplement « oubliés » lors de la négociation ! Malgré leur manque de scrupules (et leur instabilité mentale chronique), les aventuriers représentent la solution la plus facile pour se débarrasser d'une infestation de skavens. S'ils réussissent, ils n'attireront pas l'attention du guet ou d'un fonctionnaire quelconque et ils seront repartis vers une autre ville avant que les soupçons ou les idées de vengeance ne se tournent dans votre direction. Et s'ils périssent dans les griffes des skavens, cela fait partie du mode de vie qu'ils ont choisi et ils ne manqueront à personne.

Si vous n'avez aucun aventurier immédiatement disponible, voici quelques mesures de bon sens qui vous aideront à vous protéger :

- Barricadez tous les accès aux égouts, aux canaux d'évacuation et aux cours d'eau. Même si les skavens ne s'intéressent pas à vous, vous leur interdirez peut-être une voie d'accès ou un moyen de repli rapide. Informez discrètement vos voisins des risques et incitez-les également à protéger leurs propres maisons.
- Faites venir un prêtre de Sigmar et demandez-lui de bénir votre demeure et de la sanctifier. Gravez le symbole de la comète ou du marteau sur vos encadrements de portes et de fenêtres et aspergez le seuil d'eau bénite. Cela dissuadera les skavens de s'introduire chez vous, même si cette méthode n'est pas infaillible : les skavens résistent de manière étonnante aux pouvoirs de nos bénédictions divines.
- Respectez le couvre-feu de votre cité et encouragez vos voisins à en faire autant. De cette manière, tous les individus qui seront découverts dans les rues après l'heure seront à juste titre considérés comme suspects.
- Construisez une alarme à skavens. Tendez une corde mince, assez haut en travers d'un égout ou d'un ruisseau voisin et fixez des grelots de harnachement le long de cette corde. À trois ou quatre intervalles régulièrement espacés, nouez des cordelettes séparées sur la corde tendue. Ces cordelettes doivent être assez longues pour tremper dans l'eau qui se trouve au-dessous. Attachez ensuite de gros hameçons au bout des cordelettes verticales et noircissez tout le dispositif au goudron. Ainsi, dans l'obscurité ou en nageant sous l'eau, les skavens ne verront pas votre installation ; les hameçons se prendront dans leur fourrure ou leur armure en tirant sur les cordes et en faisant tinter les grelots. Cela vous donnera amplement le temps de vous armer ou d'évacuer les lieux.
- Pour finir, ayez toujours chez vous une arbalète prête à tirer. Vous n'aurez peut-être pas le temps de la charger si les skavens attaquent. Il peut également se révéler utile d'avoir de l'arsenic à portée de main. Il est sans doute préférable de mourir rapidement grâce au poison plutôt que de se retrouver enchaîné et traîné jusqu'à leurs mines de malepierre.

Traquer les skavens

« Je suis peut-être petit, mais je suis vigoureux. Par l'enfer, 10 ans dans une mine skaven, ça vous fait sacrément les bras ! Pour peu que j'm'approche, j'peux leur briser leur petit cou d'poulet comme une brindille. J'pourrais vous apprendre quelques trucs, à vous autres les gars d'l'Empire, aussi sûr qu'le mouton va dans la tourte. »

—Fassbinder le Costaud, mercenaire halfling

Si vous avez cédé à la terreur ou au désespoir en lisant tout ce qui précède, ami lecteur, reprenez courage. Car nous avons quand même de l'espoir face à la menace skaven : il y a tout de même des braves qui n'hésitent pas à consacrer leur vie et toutes leurs forces à contenir les attaques de cet ennemi omniprésent, jusqu'à ce que l'âge ou le fil de l'épée les contraigne à s'arrêter. Ce sont les chasseurs de skavens. Ils ne sont pas nombreux, mais ils accomplissent des exploits mémorables et leur courage est légendaire.

S'ils ne sont pas nombreux, c'est que leurs entreprises présentent de grands dangers et que, même lorsqu'ils sont victorieux, elles ne leur rapportent guère de renommée, ni de primes ou de butin. Car après tout, qui voudrait payer un homme pour avoir combattu une créature qui n'existe pas ? Pourtant, comme nous l'avons vu plus haut, les convaincus sont de plus en plus nombreux, chez les riches comme chez les pauvres. Et bien qu'ils ne puissent le proclamer publiquement, certains d'entre eux versent parfois de généreuses récompenses pour l'élimination de ces dangereuses et mortelles vermines.

« J'connais pas un seigneur en son château qui reconnaîtrait d'vant ses amis ou sa femme qu'il a payé une bande de nains pour s'en aller tuer des skavens pour son compte. Alors y faut être discret. Faut dire qu'on est des ratiers et se tapoter le nez deux ou trois fois et s'ils savent c'que vous voulez dire, eh ben vous pouvez faire affaire. Tout sénéchal digne de c'nom f'ra c'qui faut pour vous payer vot' dû en tant que « ratiers » sans qu'personne en sache rien… mais assurez-vous d'vous faire payer d'avance ! Plus d'une fois, je me suis fait blouser par un seigneur qu'avait offert une grosse prime et puis qu'a refusé d'me payer lorsque j'ai eu tué c'qu'il appelait des chimères d'mon imagination. Qu'les skavens leur rongent la carcasse, voilà c'que j'dis. »

—Behram Gundarson, tueur de skavens nains

Évidemment, les pauvres gens des cités ou des campagnes n'ont pas grand-chose à offrir en guise de primes, mais elles payent souvent en services et en provisions. Un chasseur de skavens a besoin de nourriture et d'un endroit où se loger, son cheval a besoin d'être ferré et ses armes peuvent avoir besoin d'être affûtées. Cependant, là encore la discrétion est vitale, car les paysans, tout comme les nobles d'ailleurs, peuvent aussi appeler les répurgateurs si jamais vous révélez votre profession. Je ne peux m'empêcher de m'émerveiller à la pensée du courage de ces hommes, car même le plus enragé des tueurs de démons nains risque l'exécution par la faute des populations qu'il protège.

« Nous ne le faisons pas pour l'argent, car il n'y a rien à gagner. Nous ne le faisons pas pour la gloire, car cela n'en rapporte pas non plus. Nous ne le faisons même pas pour la reconnaissance du peuple ou pour le doux baiser d'une jouvencelle, car les gens ont bien trop peur pour penser à nous remercier. Non. Nous le faisons pour entendre les couinements de nos ennemis… et ça, mi amico, nous l'avons en abondance. »

—El Gatto del San Stefenato, chasseur de skavens tiléen

Si vous désirez malgré tout rejoindre les rangs de ces braves aventuriers, je ne puis vous offrir beaucoup plus que mon admiration et mes prières car, bien que j'aie éliminé plus que ma part d'hommes-rats, je suis une érudite avant tout, bien plus qu'une guerrière. Sur ce sujet, je vous rapporterai plutôt les paroles de certains de mes camarades de longue date :

« Les skavens sont bien plus malins qu'il n'y paraît. Ne commettez pas l'erreur d'penser qu'ils sont stupides ou qu'ils sont couards, d'ailleurs. S'ils s'enfuient d'vant nous, c'est qu'la surface n'est pas leur terrain favori. Ils se battent seulement quand ils ont l'avantage : sous terre, dans l'noir et lorsqu'y sont en nombre bien supérieur. En fait, si les skavens attaquent, ça veut dire qu'vous êtes dans l'pétrin parce que ça signifie qu'ils pensent que vous avez aucune chance d'vous en sortir. Il vaut bien mieux les pister et les attaquer par surprise. D'ailleurs, y n'sont pas trop difficiles à pister. Une fois sous terre, y n's'attendent pas à c'que quelqu'un les suive, en tout cas pas dans les villes. En plus, ils puent comme une plaie gangrenée alors y'a qu'à suivre son nez. »

—Behram Gundarson, tueur de skavens nain

« Un skaven solitaire est un avorton et un couard. Le maître mot ici, c'est diviser pour régner. Lorsqu'ils vont seuls ou par deux, ils tomberont toujours sous votre lame. Mais lorsqu'ils sont en nombre, ils attaquent de tous côtés, ils se glissent dans votre dos par les tunnels sombres, ils tombent même du plafond ou rampent pour surgir par en dessous et c'est alors qu'ils attaquent, sans peur et sans souci de leur propre vie. Ils sont comme la marée de l'océan… mais, comme la marée si vous tenez bon ils se briseront contre vous. Conservez vos distances, frappez et repliez-vous. Essayez de cibler d'abord les plus gros, spécialement ceux qui ont le poil noir ou gris plutôt que brun. Ceux-là sont les généraux des skavens et sans eux vous mettrez les autres en déroute beaucoup plus facilement. Ils ne sont pas si difficiles à vaincre, si vous arrivez à garder la tête froide devant leur nombre et leur fureur. En vérité, dans les ténèbres souterraines, c'est la peur votre pire ennemi, pas les skavens. »

—El Gatto del San Stefenato, chasseur de skavens tiléen

En écrivant ces derniers mots, je me souviens de mes camarades Behram, Volpone et Fassbinder et je me remémore la plus importante de toutes les leçons que j'ai apprises au cours de toutes les années où j'ai étudié les hommes-rats et où je les ai pourchassés : il ne faut à aucun prix les chasser seul. C'est en nombre que nous pouvons retourner leurs armes favorites contre eux et les mettre en déroute par la force.

Notez bien, courageux lecteur, que vous n'êtes absolument pas obligé de les traquer dans la solitude. Dans ce monde de peur et d'ignorance, il est très facile de se sentir complètement isolé, comme si ce monde était totalement aveugle à la réalité de l'existence des hommes-rats et au danger qu'ils représentent. Mais nous sommes bien plus nombreux que vous ne l'imaginez et chaque jour notre nombre augmente. Plus nous combattons et plus nous en apprenons, plus nous desserrons l'étreinte de leurs griffes autour de la gorge de notre grand Empire. Un beau jour, nous serons assez nombreux pour constituer une armée, nous autres valeureux combattants qui ne croyons plus aux mensonges. Alors nous nous rassemblerons, nous les extirperons de leurs trous et nous débarrasserons pour toujours le monde de la menace skaven.

Chaque jour que les dieux font, je prie pour cette victoire.

Ammelie Meyer, prêtresse de Verena

L'Équipement du chasseurde skavens

Voici quelques objets indispensables à tout chasseur de skaven :

Une hallebarde ou une lance. Les skavens sont rapides et préfèrent submerger leurs opposants sous le nombre. Ces armes longues et rapides vous permettront de les tenir à distance.

Une arbalète de poing. Cette arme n'a ni la portée ni le pouvoir de pénétration d'une arbalète classique, mais vous n'aurez pas besoin de tirer à grande distance et les skavens sont rarement pourvus d'armures. Plus important encore, vous pouvez la manier de votre main libre. De cette manière, elle sera toujours prête si un skaven parvenait à échapper à votre épée.

Un pistolet, à un coup ou à répétition. Si vous en avez les moyens, ces armes présentent les mêmes avantages que l'arbalète de poing : elles sont rapides, mortelles et capables d'abattre les ennemis qui s'approcheraient trop près de vous. Le pistolet et l'arbalète vous seront également utiles pour empêcher un skaven de fuir pour rameuter ses congénères.

Une armure de mailles ou de plaques. Les dents des skavens déchirent le cuir comme du papier. Les armures de métal sont coûteuses mais à quel prix estimez-vous votre vie ?

Un manteau ou un pardessus. La plupart du temps, votre traque vous obligera à ramper dans des égouts ou des tunnels boueux. Il est prudent de porter quelque chose pour protéger vos vêtements. De bonnes bottes sont également indispensables.

Un foulard. Vous pouvez l'imprégner de vin, d'huile aromatisée à l'ail ou d'une infusion d'herbes médicinales et le placer sur votre nez et votre bouche. Cela vous aidera à purifier l'air que vous respirerez malgré la puanteur des égouts et la puanteur encore plus intense des skavens. Les guerriers nains préfèrent tremper les leurs dans leur propre urine et ne jurent que par l'efficacité de cette méthode.

Une lanterne sourde. Contre les skavens, la surprise peut représenter un atout décisif, ainsi une lanterne dont vous pouvez voiler l'éclat vous sera sans doute utile.

De l'argile. Les skavens chassent à l'odorat et peuvent flairer l'odeur de l'homme à 100 mètres au moins. Pour tromper leur odorat, enduisez-vous complètement d'une bonne couche d'argile fraîche, bien épaisse, sur l'armure et la peau. Les guerriers nains préfèrent les camouflages un peu plus épicés : ils utilisent du sang de cochon ou même des excréments de skavens.

Un pied-de-biche. Les égouts sont souvent fermés par des grilles ou des portes verrouillées. Un pied-de-biche est toujours pratique dans ce cas.

Un *symbole de Sigmar*. Comme je l'ai déjà dit, les skavens ne craignent guère le Marteau, mais nous ne devons jamais affronter nos ennemis sans avoir notre Seigneur Sigmar près de nous, bien présent à l'esprit.

ANATOMIE ET PHYSIOLOGIE

Dans les notes qui suivent, j'ai regroupé tout ce que j'ai pu découvrir sur la nature, l'anatomie et le comportement des skavens durant les 10 années où je les ai étudiés. Si vous faites partie de ceux qui désirent les vaincre, vous devriez les lire avec attention et les relire souvent, bien que cette lecture puisse vous paraître répugnante ou incroyable, voire hérétique. Toutes les informations rassemblées ici vous aideront à mieux vous préparer au combat contre notre ennemi. Elles vous sauveront peut-être également la vie.

Une partie de ce qui suit est issue de mon expérience personnelle et de mes observations ; le reste, je l'ai rassemblé au cours de discussions avec des témoins ou par divers écrits que j'ai retrouvés. C'est par ce dernier moyen que je me suis procuré mon premier article : il s'agit d'une longue lettre décrivant un examen physiologique extrêmement détaillé de cadavres de skavens. Hélas, son destinataire est décédé depuis bien longtemps et je n'ai pu retrouver aucune trace de l'auteur de cette incroyable découverte.

Une découverte tout à fait inquiétante

À l'attention du Dr Heironymous Blitzen, professeur de bestiarologie, université d'Altdorf

Docteur Blitzen,

Je vous remercie du fond du cœur de prendre le temps de lire la missive d'un rustre tel que moi ; par ce terme, je fais à la fois référence à mon rustique lieu de résidence de Rugebrunnen et à mon pauvre savoir, si humble lorsqu'on le compare à votre érudition. J'espère que vous pardonnerez mon intrusion dans vos recherches, mais je me sens obligé de vous informer d'une découverte tout à fait choquante et extrêmement inquiétante. En vérité, il pourrait même s'agir de la plus importante découverte de ce siècle, à la fois dans notre domaine commun de la bestiarologie et pour la sécurité de l'Empire ! En effet, j'ai découvert la première preuve indubitable de l'existence de ce que tous les érudits ont toujours appelé un mythe jusqu'à présent. J'ai découvert des corps de skavens.

Vous avez vous-même écrit que dans toutes les histoires de monstres, même les plus extravagantes, se dissimule une parcelle de véracité naturelle. En l'occurrence, il me semble que dans le cas des skavens cette lueur est un véritable brasier dont la clarté pourrait jeter la lumière sur toute une nation qui se trouvait jusqu'ici dans l'ombre.

Mais commençons par le commencement.

Comme vous nous l'avez si souvent répété au cours de votre enseignement, j'avais fait savoir à tous les habitants du village que s'ils découvraient des animaux à l'aspect étrange ou surnaturel, ils devaient m'en avertir immédiatement. Tout récemment, les hommes d'une équipe employée à agrandir les caves de l'hôtel de ville sont venus me rapporter une découverte. Il s'agit de braves et honnêtes gens, qui craignent et respectent Sigmar. Ce ne sont ni des ivrognes ni des fanatiques, pas plus qu'ils ne sont enclins à l'affabulation ou à la falsification et je peux faire le serment, en mon âme et conscience, que leurs témoignages sont fiables.

Au cours de leurs travaux, ils ont abouti dans une caverne souterraine dans laquelle ils ont aussitôt détecté une atmosphère sulfureuse et irrespirable. Une fois la caverne aérée et les vapeurs dissipées, ils ont découvert que d'autres individus les avaient précédés et avaient été victimes de ces émanations mortelles. De l'autre côté de la grotte, ayant apparemment émergé d'un tunnel venant d'en dessous, ils avaient trouvé cinq créatures auxquelles on ne peut donner d'autre nom que celui de skavens : d'énormes rats humanoïdes. Je me suis rendu sur les lieux pour inspecter les corps moi-même et j'ai immédiatement ordonné qu'on les transporte à mon laboratoire.

J'ai exécuté des croquis de ces créatures (que j'ai pris la liberté d'inclure dans cette lettre) et j'ai entamé l'examen interne, en respectant à la lettre le protocole qui est si bien décrit dans l'*Anatomica Principia*, de votre collègue le docteur Josef Liener. Vous trouverez ci-dessous mes notes complètes et non expurgées, prises durant cet examen avec d'autres esquisses réalisées pendant l'opération.

Examen visuel

S'il faut en croire nos propres yeux, ces créatures sont bien telles que les décrivent tous les contes pour enfants et tous les mythes racontés par les paysans au sujet de cette race que nous appelons skaven. Ce sont de gigantesques rats. Tous, sauf un, mesurent plus d'un mètre cinquante et leurs corps sont conformés de manière à pouvoir plus ou moins marcher sur deux jambes, ce qui fait qu'ils feraient à peu près la taille d'un homme s'ils étaient debout. Les cinq spécimens paraissent voûtés, comme bossus, mais je ne saurais dire s'il s'agit d'un trait de naissance ou si cela provient de leur mode de vie dans les étroits boyaux souterrains qu'ils fréquentent. Sous tous les autres aspects, ils ressemblent aux rats communs : ils sont couverts de fourrure des pieds à la tête, à l'exception de leur truffe, d'une mince queue charnue et de leurs oreilles qui sont glabres. La queue est à peu près aussi longue que le corps et doit faire office de balancier lors de leurs déplacements. Chacun de leurs quatre membres se termine par une patte armée de griffes acérées. Leurs oreilles sont proéminentes et ils possèdent de longues moustaches poussant sous la truffe. Sous tous les rapports, ces êtres présentent une inquiétante similitude avec les rats dont ils sont indubitablement cousins.

Ces observations sont valables pour trois des cinq spécimens trouvés. Entre les deux autres, l'un d'eux présente tout à fait l'aspect d'un rat, à l'exception du fait qu'il est doté de deux importantes cornes recourbées, semblables à celles d'un bouc ou d'un bélier, qui prennent naissance au sommet de son crâne. Le dernier ne ressemble à aucun rat connu et évoque plutôt un monstre de cauchemar. J'ai déjà entendu parler des légendaires rats-ogres, les terrifiants géants de la race des skavens, et à la vue de la taille colossale de ce monstre, je ne peux que présumer qu'il s'agit de ce que j'ai trouvé.

Cependant, les quatre autres sujets, bien que relativement identiques dans leur allure générale, présentent tout de même des différences notables à l'examen détaillé. Le plus petit des quatre (la créature I, dans mes croquis) ne mesurerait qu'un mètre quarante-cinq une fois debout et il s'agissait clairement d'un individu beaucoup moins vigoureux que les autres. En outre sa fourrure est brune, tandis que celle des skavens plus grands et plus musculeux (les créatures II et III) est d'un noir charbonneux. L'individu cornu (la créature IV) est d'un gris très clair. À en juger par l'état de santé apparent de ces quatre individus, je crois pouvoir conjecturer que la couleur de la fourrure est l'un des fondements de la hiérarchie sociale dans les terriers des skavens : les fourrures blanches au sommet de la pyramide, puis les noires et enfin les brunes. Le plus petit sujet porte également de nombreuses cicatrices que je pense être des marques de coups de fouet ainsi que d'autres marques de coups ; je pense donc pouvoir postuler qu'il s'agit soit d'un prisonnier, soit d'un membre d'une caste de serviteurs ou d'esclaves. Toutefois, malgré ces mauvais traitements et les lésions infectieuses que présente son épiderme, le sujet semble en bonne santé, ce qui indique sans doute que ces créatures bénéficient d'une robuste constitution !

La fourrure noire dénote peut-être une caste de guerriers, car les sujets II et III sont plus grands et plus musclés que les autres (chacun fait plus d'un mètre quatre-vingts à l'épaule !) et ils sont dotés, en plus de cela, de griffes et de crocs plus longs, d'avant-bras plus musculeux et de mâchoires plus puissantes. Qui plus est, ils étaient en armures

lourdes, portaient les armes les plus grandes et avaient la queue équipée de barbelures de fer probablement destinées à frapper leurs ennemis. Je pense que nous pouvons émettre l'hypothèse que ce groupe était sans doute une équipe de reconnaissance : un chef avec ses deux gardes du corps, son serviteur et la monstrueuse machine à tuer qu'il contrôlait.

Je vais à présent laisser de côté leurs différences individuelles pour me pencher sur les caractéristiques communes à ces quatre créatures car cela nous permettra, je le pense, de nous faire une idée de la nature de l'anatomie des skavens et ainsi, peut-être, de nous permettre d'extrapoler sur la manière de penser de ce terrible ennemi.

Peau et fourrure

La fourrure de tous les sujets est assez épaisse, avec le poil plutôt fin, encore une fois très semblable à celle d'un rat. Il paraît évident que celle-ci les isole à merveille du froid et elle est imprégnée d'une huile fine qui la rend pratiquement imperméable. On peut donc en déduire que, à l'instar du rat d'eau et de la loutre, le skaven nage fréquemment et très bien. Cette huile est sécrétée par une série d'orifices situés le long du dos et dans le cou, sous les aisselles, à l'aine et au-dessus de la racine de la queue. On peut supposer qu'ils se servent de leurs pattes pour s'en enduire. J'ai inspecté ces orifices et leurs glandes qui semblent extrêmement complexes et proches des glandes odoriférantes de la mouffette commune. Je formule l'hypothèse que les skavens peuvent utiliser ces glandes pour produire des liquides de senteurs variées et que ceci pourrait constituer une forme de communication entre eux. Chaque subtile variation aromatique pourrait véhiculer pour eux autant de significations qu'une phrase complète pour nous. Leur fourrure était également maculée d'urine ou de matières fécales par endroits. Je pense qu'ils font cela pour accentuer leur puanteur naturelle, tout comme les chiens qui aiment à se rouler dans le crottin.

Sous la fourrure, leur peau est assez épaisse et recouvre une couche de graisse qui doit contribuer à les protéger du froid et de l'humidité. Leur cuir n'est pas particulièrement épais, mais il paraît tout de même assez résistant. Tous les sujets ont la peau marquée d'innombrables cicatrices et marques d'abrasion, anciennes ou récentes, qui pourraient toutes avoir été causées par les griffes d'un autre skaven à en juger par leur taille. Ceci tendrait à indiquer que, même lorsqu'ils ne se battent pas contre leurs ennemis, la vie des skavens est un incessant combat contre leurs congénères.

La peau de tous les sujets présente de nombreux signes d'infections variées et de maladies. Dans certains cas, ces affections sont guéries et ne leur ont laissé que des marques de petite vérole et d'anciennes ulcérations ; mais dans d'autres, ils portent des pustules toutes récentes, des bubons et des plaques d'urticaire. Étant donné le risque de contamination, je n'ai pas étudié ces zones en profondeur. Au lieu de cela, j'ai pratiqué l'ablation des tissus et je les ai immédiatement brûlés. On peut imaginer sans peine qu'il est aussi dangereux de manipuler un skaven que de toucher l'un des mendiants infestés de variole des rues de nos cités.

Le dernier aspect commun remarquable de leur peau est le suivant : chaque créature arbore des tatouages ou des scarifications rituelles en au moins un endroit du corps. Ces marques prennent typiquement la forme d'un symbole : trois lignes qui s'entrecroisent pour former un triangle. Je ne peux que supposer que ces emblèmes doivent posséder une sorte de signification occulte. Toutefois, la pensée que de tels monstres puissent avoir des dieux semblables à ceux de l'humanité est véritablement une idée terrifiante !

Muscles et squelette

Comme je l'ai mentionné plus haut, le squelette de ces monstres leur permet de marcher debout, bien que dans une position voûtée. Les pattes postérieures sont extrêmement puissantes et la queue fait balancier, permettant à la partie supérieure du corps de se pencher vers l'avant sans perte d'équilibre. Le nez, les yeux et les oreilles de la créature sont donc projetés vers l'avant, dans une position favorisant la détection d'un éventuel danger ou d'un ennemi. Dans cette posture, ils sont toujours prêts à bondir pour déchiqueter leur ennemi de leurs griffes et de leurs crocs redoutables. Je plains le pauvre soldat de l'Empire, accoutumé à voir d'abord le bouclier de ses ennemis et qui, tournant au coin d'un tunnel, se trouve soudain nez à nez avec ces monstrueux tueurs qui lui sautent déjà à la gorge !

La partie supérieure de leur corps est également puissamment bâtie ; comme le rat, ils sont faits pour s'agripper des quatre membres et des dents à leur proie et ne plus la lâcher. Toutefois, s'ils ne parviennent pas à exploiter ce qui paraît être leur point fort, je pense qu'ils sont alors relativement impotents ; il me semble que, comme ceux des ailes du faucon, leurs muscles ne peuvent déployer leur puissance que dans certaines positions et lors de certains mouvements. Dans l'ensemble, les skavens me paraissent beaucoup moins forts que les humains, particulièrement lorsqu'il s'agit de porter ou de tirer de lourdes charges. C'est probablement pour cela que les seuls à porter une armure étaient les plus grands d'entre eux et que leurs lames étaient si minces et de si mauvaise qualité.

Néanmoins, les skavens compensent leur manque de force par leur vitesse. En plus du fait qu'ils sont toujours prêts à bondir en avant pour faire tomber leurs victimes à terre sous leur poids, leurs puissantes pattes arrière les rendent extrêmement rapides. J'estime qu'ils peuvent sans difficulté courir deux fois plus vite qu'un homme. Et leurs griffes aiguisées et leurs pieds préhensiles leur permettent probablement d'atteindre la même allure sur des corniches étroites, des branches ou des ponts enjambant des précipices. Leurs articulations sont également très souples, comme celles d'un chat, et capables de pivoter avec une amplitude bien supérieure à celle des humains. Cette caractéristique combinée à leurs pattes puissantes et à leurs griffes très solides doit leur conférer une exceptionnelle agilité. Ce sont sans le moindre doute des grimpeurs accomplis. Je crains bien qu'ils ne soient capables de s'évader de la plupart des liens ou des cellules et j'imagine qu'ils peuvent atteindre sans peine le sommet de la plus inaccessible tour d'un château ou le fortin montagneux le plus escarpé. Là encore, je plains le soldat de l'Empire qui se pense à l'abri dans sa haute tour de guet !

Queue percée de barbelures

26 dents mortellement aiguisées

Griffes crasseuses

Skaven. Étude anatomique 2:1
Sujets II et III

Armes naturelles

Si c'est par leurs œuvres que nous connaissons nos dieux, alors quels que soient les dieux impies des skavens, ils sont bien plus assoiffés de sang qu'Ulric et Sigmar. Les skavens ne sont pas seulement bâtis pour bondir sur leur proie ; ils sont capables de la mettre en pièces grâce à leurs nombreuses et redoutables armes naturelles.

Chacune de leurs pattes avant est dotée de quatre longs appendices terminés par des griffes aiguisées comme des rasoirs et longues d'au moins deux centimètres et demi. Ils peuvent enduire ces griffes d'une huile secrétée par leurs glandes sous-cutanées, sans nul doute destinée à empoisonner ou à infecter les blessures qu'elles causent et à accélérer encore le trépas de leur proie. Les griffes de leurs pieds sont également acérées et empoisonnées. Pourtant, ces griffes ne sont rien comparées à leurs crocs. Les skavens possèdent de 20 à 32 dents, dont quatre grosses incisives sur le devant. Celles de la mâchoire supérieure dépassent de leur gueule, descendent jusque sous le menton et se terminent en pointes terriblement aiguisées. Nous en avons extrait une pour en tester le tranchant sur des cordes et du cuir. Elle s'est révélée tout aussi efficace que n'importe lequel de mes scalpels ou couteaux. Comme je l'ai déjà mentionné, les mâchoires sont très puissantes et les dents faites pour transpercer plutôt que pour scier. Ainsi, ils peuvent se jeter sur leur ennemi et, même s'ils n'arrivent pas à le plaquer au sol, ils peuvent tenter de lui arracher un membre ou deux.

Et ce n'est pas terminé : dans leur arsenal, les skavens peuvent également utiliser leur appendice caudal. Comme je l'ai déjà mentionné, les sujets II et III ont fait insérer des pointes métalliques dans l'extrémité de leur queue, sans doute pour pouvoir les utiliser au combat, comme un fouet, et frapper leurs adversaires lorsqu'ils ne s'y attendent pas. J'ai pratiqué quelques expériences sur la flexibilité de ces appendices et j'en ai conclu que les skavens sont certainement capables de tenir des massues ou des lames en les enroulant dans leur queue, ou encore d'autres outils utiles tels que des lanternes, des fioles de poison ou des engins incendiaires.

Quant aux armes et à l'outillage, leurs doigts me paraissent bien assez agiles pour manipuler des armes à poudre noire (les sujets II et III en étaient pourvus) et même pour les fabriquer. Je suis loin d'être un expert en matière d'armurerie, mais je pense que les instruments que nous avons trouvés sur ces monstres ne sauraient avoir été fabriqués de main d'homme, ni même conçus par un esprit humain ! Pour commencer, ces engins me paraissent fort dangereux à utiliser, mais ils contiennent de plus des fragments d'une matière que je suppose être l'infâme substance connue sous le nom de malepierre. Je les ai placés dans un coffre de métal par précaution et j'attendrai vos conseils avant de pousser mon examen plus avant.

Organes internes

J'ai pratiqué l'ablation de plusieurs organes, mais je dois hélas confesser mes lacunes en matière de chirurgie. J'ai placé ces éléments dans des bocaux remplis de bière fermentée, comme le prescrit sir Liener, mais je ne saurais en dire que peu de choses. J'ai tout de même réussi à identifier un estomac et un appareil digestif, comme chez la plupart des créatures.

J'ai ouvert l'estomac, dans l'espoir d'analyser le régime alimentaire du sujet mais ma seule découverte notable fut celle de deux anneaux d'or, comme ceux que portent volontiers les aristocrates ou les riches marchands. Ceci m'a laissé penser que la main ou les doigts ont probablement été intégralement dévorés et que l'estomac d'un skaven est peut-être capable de digérer jusqu'aux os si on lui en laisse le temps. J'ai également trouvé des copeaux de malepierre dans l'estomac de la créature à fourrure blanche (sujet IV). Je refuse d'imaginer qu'une bête, si corrompue par la folie ou par le Chaos soit-elle, puisse absorber cette substance volontairement et j'en ai donc conclu que le sujet les avait avalés par accident lors d'une ténébreuse cérémonie de sorcellerie ou au cours d'une expérience dévoyée.

J'ai également remarqué que cet estomac semble très petit comparé à celui d'un homme ou même d'un loup. Voilà qui est peut-être à l'origine de la réputation de féroce appétit des skavens : doivent-ils manger en permanence pour remplir ce minuscule estomac aussitôt qu'il se vide ?

J'ai rapidement examiné les oreilles et le nez (des zones où je suis beaucoup plus sûr de moi !) et je les ai trouvés très semblables à ceux d'un rat ou, en vérité, d'un chien. Les croquis d'un chien de chasse que j'ai réalisés l'an dernier se sont révélés d'excellents points de référence : les sens des skavens m'ont paru fonctionner d'une manière très similaire. Dans les deux cas, les oreilles sont pourvues de poils fins, destinés à amplifier le son, et les truffes de ces animaux possèdent la même surface interne très développée, avec une membrane pourvue de milliers de « pores olfactifs. » En me basant sur cette comparaison, je n'ai aucun doute sur le fait que les skavens sont dotés d'une ouïe et d'un odorat au moins égaux à ceux d'un bon chien de chasse. Ceci signifie qu'ils n'ont probablement aucun mal à détecter une proie à un bon kilomètre et demi à la ronde au moins, lorsque le vent est favorable.

La bête

Je me suis tourné en dernier vers cette créature impie (le sujet V de mes croquis) parce que, si je dois être bien franc, j'avais peur de ce que je pourrais découvrir sur cette aberration. Mon entendement refusait de concevoir les puissances qui peuvent engendrer un tel monstre ou même d'imaginer l'esprit qui puisse en avoir le désir. À le regarder, j'ai su que je contemplais l'œuvre du Chaos véritable.

N'allez pas penser ici que je suis la proie de mon imagination car plus j'examine cette bête, plus je suis convaincu qu'il s'agit d'un être construit de toutes pièces, créé par les skavens comme vous ou moi pourrions sculpter un bloc d'argile. Sauf qu'en l'occurrence, il ne s'agit pas d'argile mais de la chair d'un individu de leur propre espèce, et peut-être même de plusieurs, qu'ils ont dû amalgamer et déformer à la fois par la plus noire des sorcelleries et par la force brutale ; les différentes parties du corps de cette créature sont cousues ensemble par endroits et assemblées ailleurs par des plaques d'armure et des agrafes de métal. Sa peau est également marquée de très nombreuses cicatrices, beaucoup plus nombreuses que sur les autres sujets. Je ne puis deviner si ces marques sont le résultat des blessures qu'il a dû recevoir de la part des ennemis des skavens ou s'il s'agit des violences qui lui furent faites par les skavens eux-mêmes afin de le construire ou de le contraindre à l'obéissance.

Toutefois, ses balafres ne sont pas très profondes, ce qui n'est guère surprenant : sa peau est dure comme du cuir et il faut trancher à travers dix centimètres de tissus pour atteindre le muscle. Et quel muscle ! J'ai eu un jour le privilège d'examiner les jambes postérieures d'un imposant cheval de trait qui avait été gravement blessé lors d'une chute et ce que je vois évoque ce souvenir ; les fibres musculaires sont épaisses comme des cordages de navire et s'enroulent je ne sais combien de fois autour du torse et des bras. Cette bête est grande comme un ogre, approximativement trois mètres de haut au garrot, mais je pense que sa force pourrait être supérieure à celle de ces monstres. Je frissonne à l'idée de la chirurgie contre nature qui a permis de réunir la force de deux créatures en une seule.

Le sujet possède tous les autres traits caractéristiques des skavens : une épine dorsale flexible, courbée dans une position propice à bondir en avant, des jambes puissantes, des sens aiguisés, une épaisse fourrure. Et, bien entendu, les mêmes armes naturelles : les longues griffes venimeuses, les redoutables dents perforantes, la queue pourvue de barbelures. La seule différence, c'est leurs dimensions bien supérieures : les griffes des mains mesurent dix centimètres. Peut-être devrais-je dire de la main, car sa main gauche a été coupée et remplacée par une longue lame de métal, semblable à une pointe de lance, fixée à sa chair par des rivets d'acier qui lui traversent l'os.

Après un rapide examen de ce monstre, j'ai été tenté d'incinérer son cadavre, avec celui de tous les autres, tant ma répugnance était grande devant des êtres aussi contraires à l'ordre naturel. J'ai compris la raison pour laquelle certains érudits souhaitent dissimuler la réalité de l'existence de telles choses au bon peuple et même au monde entier. Les érudits, plus encore que n'importe qui d'autre, car seuls ceux qui possèdent la connaissance parfaite des formes naturelles du corps et des bêtes peuvent percevoir dans toute son horreur la nature impie et atrocement contrefaite des créations des skavens.

Et l'érudit est également capable d'appréhender l'abominable perfection des hommes-rats eux-mêmes : ces monstres sont des maîtres de la biologie, des chasseurs dans les ténèbres, silencieux, parfaits, la fusion ultime de l'homme et de la bête. Qu'ils aient été fabriqués par un dieu du Chaos ou engendrés par la nature impitoyable, ils nous montrent l'un des grands périls du monde dans lequel nous vivons, un péril que peu d'hommes ont le courage de regarder en face.

La controverse

J'ai lu qu'il existe des gens qui (tout en admettant leur existence) pensent que les skavens ne sont rien de plus que des hommes-bêtes ou de gigantesques rats victimes de mutations du Chaos. Après avoir passé de nombreux jours à examiner ces créatures, je peux attester qu'ils sont bien autre chose que de simples rats. Mais quant à établir leur taxinomie précise ? C'est vraiment délicat à dire. Après tout, les hommes-bêtes et les skavens sont des créatures d'horreur et il est difficile de se pencher sur de telles abominations afin de les classifier.

Cependant, d'après ce que j'ai pu lire dans les grands livres que vous et d'autres avez eu la bonne grâce de me faire parvenir, j'en ai conclu que la seule constante qui puisse réellement définir les hommes-bêtes est justement leur absence de constance. Ce sont des créatures dont la nature doit tout au pur hasard, de hideux assemblages de traits humains et animaux, jetés ensemble sans le moindre souci des lois naturelles ou même de la simple nécessité de survivre. Il est impossible de percevoir la moindre logique ou le moindre schéma directeur dans leur création et ils sont tout aussi souvent trahis par leurs propres mutations que renforcés par elles.

Dans le cas des skavens, en revanche, la logique est évidente. À l'exception de la bête-ogre, créée par ses congénères, tous sont clairement de la même race et les lois de la nature sont apparentes dans leur conformation physique, ne serait-ce que par le fait qu'ils sont si admirablement adaptés à leur vie souterraine. Ils ne présentent aucun signe de fabrication hasardeuse ou de difformités préjudiciables ; ils sont en bonne santé, robustes, suffisamment forts et intelligents pour venir à bout de proies bien plus grandes qu'eux, même sans armes manufacturées.

En résumé, j'ai le sentiment que les hommes-bêtes sont le fruit du Chaos dans le sens le plus évident ; des créatures qui, par une exposition à la malepierre, sont constituées d'un amalgame d'éléments pris au hasard, à la fois sur des hommes et des animaux. Dans la conception des skavens, au contraire, le Chaos a œuvré de manière beaucoup plus subtile, en utilisant les outils de la nature pour engendrer un monstre parfait, un être dont la forme n'est pas le fruit du hasard, mais d'une minutieuse élaboration. Les skavens ne me font pas penser à une pitoyable mixture d'humain et de bête. Je vois plutôt en eux tous les points forts de l'animal – la force, la rapidité, la fourrure, les griffes et les dents, l'instinct de tuer – auxquels on aurait ajouté l'esprit humain, la capacité de penser et de concevoir, de créer et d'imaginer, d'utiliser des armes semblables aux nôtres et de singer nos manières pour les retourner contre nous. De ce fait, ce sont les monstres les mieux adaptés pour se glisser dans nos cités, saper nos défenses et ronger les bases de notre Empire d'ordre et de pureté. Bien que les rats soient par excellence des porteurs de maladies, je vois dans l'existence des skavens non pas la main du Grand Pestilent, mais plutôt celle du Grand Mutateur. Malheur à nous si nous ne nous protégeons pas de leurs entreprises partout et tout le temps, car le Mutateur est le plus subtil et le plus dangereux de tous nos ennemis impies.

Voici qui m'amène à la question finale : puisque nous avons ici, à présent, la preuve incontestable que les skavens existent, que pouvons-nous dire de tous les mythes qui courent à leur sujet ? Viennent-ils vraiment enlever nos enfants au cœur de la nuit pour les prendre en esclavage ? Hantent-ils réellement les égouts des grandes cités de Middenheim et de Nuln ? Sont-ils effectivement responsables de la peste de 1111, comme le racontent certaines histoires ? Si les skavens existent réellement, alors tout ceci est du domaine du possible et même du probable. S'ils existent, tout est possible. Et ils existent, je les ai vus de mes propres yeux et bien que cette vérité perturbe terriblement mes pensées, je ne peux détourner le regard et retomber dans l'ignorance.

Cependant c'est à vous, docteur Blitzen, qu'il revient de m'aider à faire connaître mes travaux. Nous devons nous efforcer de convaincre tous les hommes de science, tout en ayant conscience



Épine dorsale hérissée de dards

Énormes griffes encroûtées de crasse

Crâne exceptionnellement épais

18-34 dents

Estimation de taille par rapport à un humain moyen

Énorme masse musculaire

Skaven. Étude anatomique 4:1 – sujet V

qu'ils seront sûrement terriblement réticents à reconnaître la vérité. Mais tant que nous prétendrons que les skavens ne sont qu'un mythe, ceux-ci pourront continuer à nous assaillir, inconnus, inaperçus, sans la moindre opposition… et qui peut dire de quelle noire réalisation ils se rapprochent un peu plus chaque jour ? Voilà de bien sombres pensées et mes mains en tremblent tellement que je vais achever cette missive ici.

Bien à vous, en ce 20e jour de Vorhexen, l'an de grâce 2510 de l'Empire de notre Seigneur Sigmar

Votre étudiant dévoué et toujours vigilant,

Docteur Félix Liebkosen, gentilhomme.
Le Manoir,
Rugebrunnen, Middenland.

Commentaires et réflexions

J'ai exhumé cette lettre des archives de l'université, où elle était restée oubliée depuis la mort de Blitzen en 2512. Depuis, je me suis rendue à Rugebrunnen, mais personne n'a rien pu ou voulu me dire d'un nommé Liebkosen. En vérité, cette ville a été rasée durant la Tempête du Chaos et on n'y trouve plus de temple ni même d'école. Les preuves rassemblées par le docteur Liebkosen ont disparu depuis longtemps et sans cela, son extraordinaire travail peut facilement passer pour les divagations d'un fou.

Liebkosen a sans doute disparu durant la Tempête et le décès soudain de Blitzen, emporté par la fièvre, peut sans doute s'expliquer par l'hiver exceptionnellement froid de 2512. Néanmoins, je ne peux m'empêcher de me remémorer l'étrange mort d'Anders Emmerich, en 2307, mystérieusement poignardé dans la rue devant sa maison, quelques semaines à peine avant la date à laquelle il avait l'intention de publier sa collection de croquis et de gravures représentant des skavens. Et je me souviens du grand Wilhelm Leiber, dont le récit héroïque intitulé *Les détestables hommes-rats* aurait ouvert les yeux du monde s'il n'avait été condamné comme œuvre hérétique par l'église d'Altdorf en 2333. Leiber devint fou quelques mois après que son livre eut été brûlé en place publique, clamant que les skavens le suivaient partout. Il fut enfermé dans un asile, mais se suicida une semaine à peine après son internement… c'est du moins ce qu'en disent les registres de l'asile.

Je suis une femme de logique et de raison, je n'aime pas sauter aux conclusions sur une simple supposition, mais je ne peux nier qu'une tendance semble se dégager de tout cela. Les skavens, ou leurs âmes damnées, sont-ils vraiment prêts à tout pour étouffer toute rumeur au sujet de leur nature et prennent-ils des mesures aussi terribles contre les quelques érudits qui osent braver les foudres de nos pairs et de nos gouvernants pour jeter la lumière sur ce sujet ? Dans ce cas, ma vie est-elle en danger elle aussi ? Cher lecteur, notez bien qu'en ce jour, le quatrième après Hexensnacht de l'année 2522, je suis en pleine santé, saine de corps et d'esprit et, s'il devait m'arriver malheur, que cela ne soit pas attribué à la folie ou à un simple accident ! Si le pire devait se produire, alors quoi que vous fassiez, lecteur, copiez cet ouvrage et faites-le connaître en mon nom ! La connaissance vivra tant qu'il y aura des âmes courageuses pour la transmettre et la conserver.

Carnets de campagne

Je ne suis pas une spécialiste des sciences, comme Leiber ou Liebkosen, mais j'ai mené ma propre enquête sur les skavens durant toutes les années où je les ai traqués. Je ne suis ni assez orgueilleuse ni assez stupide pour prétendre avoir élaboré un guide de référence et j'admets sans peine que mes observations sont incomplètes. Toutefois, ce qui suit constitue peut-être l'étude la plus complète que vous trouverez sur le sujet qui nous occupe. J'ai l'espoir qu'un jour mon travail sera éclipsé par les œuvres de véritables érudits dans le domaine des sciences naturelles.

Au cours de l'élaboration de ce document, j'ai énormément bénéficié de l'aide de mon camarade chasseur Behram Gundarson, qui m'a éclairée de ses nombreux conseils et a ajouté ses propres commentaires aux miens lorsqu'il pensait que c'était opportun.

Odeur

« La première chose qu'on remarque c'est l'odeur. Pas une puanteur infecte comme celle des gobelins, mais un relent qui flotte dans l'air, comme celui d'un cheval effrayé. Et ça change suivant les moments… lorsqu'ils chargent, on sent une odeur de sueur, de fumée et de rage ; lorsqu'ils s'enfuient, c'est un relent acide, musqué, une odeur de frousse, comme si un régiment tout entier s'était pissé d'ssus. À mon avis, ils utilisent leurs odeurs comme nous nos cris d'guerre ou nos tatouages. D'ailleurs j'ai vu ces pourritures de bâtards se frotter d'leur musc sur toute la fourrure avant une bataille. Comme cette huile leur sort des oreilles, du fondement et d'la bistouquette, c'est pas étonnant qu'ces saligauds soient tellement infestés d'maladies. »

—Behram

Un bon chasseur de skavens doit avoir l'odorat aussi fin qu'il a la vue perçante. Même quand ils n'ont pas pataugé dans les égouts, on peut repérer ces monstres à l'odorat ; même un simple nez d'humain en est capable. Pour les skavens, l'odeur est un indicateur de statut social et un moyen de communication. Tous les individus la cultivent avec soin. Leurs effluves varient au gré de leurs émotions et atteignent leur paroxysme au plus fort du combat. De ce fait, les skavens utilisent leur odeur personnelle pour communiquer leurs émotions au reste de la meute. C'est probablement la raison pour laquelle ils s'enfuient aussi rapidement lorsqu'une bataille tourne mal ; l'odeur palpable de la peur se répand dans leurs rangs aussi rapidement que le vent la porte.

J'ai la conviction qu'ils sont capables de contrôler leurs odeurs corporelles de manière tellement précise qu'ils peuvent non seulement exprimer des émotions d'ordre général mais également en révéler la cause ou la nature générale. Par exemple, l'effluve qu'ils émettent en s'enfuyant devant un tueur de trolls pourrait être différent de celui qu'ils dégagent en détalant devant une troupe guerrière de leur propre espèce. Même en plein cœur d'une bataille, dans la confusion la plus extrême, ces informations complexes peuvent circuler à une vitesse phénoménale au sein de leur armée ; bien plus rapidement en tout cas qu'elles ne le pourraient dans n'importe quelle unité humaine.

« Aut' chose encore ; assurez-vous d'leur arracher votre hache du corps sacrément vite et lavez-la comme y faut après le combat, puis huilez-la bien. Leur sang colle comme c'est pas permis et il pue vraiment les mille diables. On r'connaît facilement les nains qui l'ont pas fait : c'te puanteur met des semaines à s'estomper et les aut' nains s'payent leur tête jusqu'à c'que ça sente plus. »

—Berham

Apparence

« Y z'ont l'air beaucoup plus grands quand on les voit d'près et qu'y sortent leurs griffes, particulièrement les gros balèzes. Mais si on va par là, les elfes et les nains paraissent grands aussi. Croyez-moi, les skavens sont plus faciles à tomber. Toute cette fourrure, c'est un attrape-nigaud ; en d'sous y sont aussi gringalets qu'des gobelins et on les fracasse aussi facilement d'un bon coup de hache. »

—Behram

Du fait qu'ils sont si souvent comparés à des rats, la rumeur populaire prétend que les hommes-rats sont petits, comme des gobelins. En réalité, leur taille est comparable à celle des humains et la gorge d'un homme se trouve tout à fait à portée de leurs griffes et de leurs crocs. Parfois, les skavens à fourrure noire sont même plus grands que les humains et plus larges d'épaules.

Leur taille et leur allure générale sont suffisamment proches de celles d'un humain pour qu'ils puissent se faire passer pour un mendiant ou un indigent dans l'obscurité d'une ruelle, une fois dissimulés sous une cape à capuchon. Ne l'oubliez jamais ; tant que vous n'avez pas vu le visage de l'étranger qui se dissimule dans les ombres, il est toujours possible qu'il s'agisse de l'un d'entre eux, qui vous observe en préparant un mauvais coup.

La meilleure manière de repérer un skaven déguisé est d'observer ses déplacements. Ils trottinent plus qu'ils ne marchent : voûtés, les jambes pliées, sur la pointe des pattes, la tête et les bras portés vers l'avant, prêts à bondir, la queue bien relevée pour servir de balancier. Ils marchent rapidement, à petits pas pressés et traînants, semblables à ceux de leurs cousins les rats. De ce fait, pour ne pas se trahir, les skavens qui doivent passer du temps dans un lieu public où ils seront bien visibles essayent de se mouvoir le moins possible, sauf en cas de nécessité. Ils attendent d'être certains que personne ne peut les voir pour détaler vers le plus proche accès au monde souterrain, avant que quiconque ne s'aperçoive de leur départ.

Il s'agit là de l'une des plus redoutables contradictions de la nature des skavens ; ils sont extrêmement rapides et pourtant capables de rester parfaitement immobiles pendant très longtemps. Ils le font à merveille et plus d'un soldat à la fin de son tour de garde a eu la mauvaise surprise de découvrir qu'un skaven était resté tapi à moins de deux mètres de lui pendant tout ce temps, attendant l'instant où il relâcherait sa vigilance. Le chasseur de skavens doit s'armer d'une patience et d'un calme tout aussi grands, qui contrasteront avec son impitoyable férocité lorsqu'il frappera.

Leur sauvagerie, leur rapidité et leur apparence cauchemardesque garantissent que la plupart de leurs adversaires sont tués avant même d'avoir le temps de tirer l'épée. Pour pénétrer sur leur territoire, il vaut mieux avoir des nerfs d'acier, conserver l'arme à la main et être à l'affût du moindre signe avant-coureur d'une attaque. Notre seule défense est une vigilance sans défaut.

Dents et griffes

Puisque nous parlons d'attaques, il faut noter que leurs crocs et leurs griffes sont terriblement affûtés et d'une saleté repoussante. Vous pouvez avoir la quasi-certitude que toute blessure infligée par les skavens s'infectera. Celles-ci doivent être abondamment lavées à l'alcool aussitôt que possible et pansées avec un cataplasme médicinal. Dans les cas extrêmes, il peut-être nécessaire de cautériser la plaie pour la nettoyer. Un chasseur de skavens avisé devrait porter une armure de bonne qualité et des vêtements de voyages qui couvrent l'intégralité du corps : un manteau long, à manches longues, par exemple. Le cuir ne sert à rien contre les griffes des skavens, mais elles peuvent se prendre dans des tissus flottants et s'arrêter un centimètre avant d'atteindre votre peau.

Les skavens mangent n'importe quoi grâce à leurs dents acérées alliées à leurs mâchoires puissantes. J'en ai vu qui étaient capables de percer une armure d'acier lorsqu'ils disposaient du temps suffisant, ce qui signifie que seules les prisons les plus solides sont capables de les retenir. Naturellement, l'emprisonnement ne devrait jamais être envisagé. La seule réponse appropriée lors d'une rencontre avec un skaven isolé est l'extermination et la seule mesure applicable en ce qui concerne leur race est le génocide.

Finalement, n'oubliez jamais ceci : un skaven possède quatre pattes griffues, des dents *et une queue*. Un large bouclier vous protégera peut-être de leurs griffes et de leurs dents, mais vous risquez fort d'être frappé à l'arrière de la tête par une attaque totalement inattendue. Je parle par expérience personnelle (et douloureuse).

« Quand un skaven a réussi à vous planter ses griffes ou ses dents dans le corps, y n'lâche plus. J'ai vu des nains revenir de la bataille avec des têtes de skavens coupées encore attachées à leurs jambes, parce que les dents s'étaient plantées dans l'os. Leur objectif est simple : vous agripper et vous faire tomber sul'dos, sous leur poids, pour vous empêcher d'combattre. Nous aut' les nains, on n'se couche pas si facilement, mais vous aut', les gringalets d'humains, vous risquez d'avoir du souci, surtout si y'en a plus d'un qui vous saute sul' râble. Restez toujours près d'un ami, comme ça chacun d'vous pourra décrocher ceux qui auront réussi à passer et à s'jeter sur l'autre avant qu'y en ait un des deux qui tombe. Une fois qu'vous êtes par terre, les autres se précipitent sul' tas et là, vous êtes mort ou c'est tout comme. »

—Behram

Armes et armures

Malgré leurs puissantes armes naturelles, les skavens utilisent des armes manufacturées aussi souvent que le font les humains et celles-ci se révèlent tout aussi mortelles. Toutefois, les skavens ne se soucient guère de perfection lorsqu'ils fabriquent leurs armes et leurs épées ou leurs haches sont le plus souvent de piètre qualité. Ils préfèrent généralement les armes de mêlée, mais il existe dans leurs hordes guerrières des unités spéciales, entraînées à l'utilisation des armes à projectiles.

Les plus populaires semblent être les dagues ou les étoiles de lancer. Elles sont de meilleure fabrication que les épées, solides et bien équilibrées. La plupart du temps, ils les enduisent d'un poison mortel, comme le font les assassins de l'Arabie. Une fois encore, la meilleure défense est une armure de bonne qualité car en cas de blessure, vous n'avez aucun espoir d'en réchapper ; vous serez mort au matin.

Je n'ai jamais entendu parler de skavens utilisant des arcs. Pour tirer à de plus grandes distances, ils montrent une nette prédilection pour les armes à poudre, ou plus exactement pour leurs versions de ce genre d'armes, fonctionnant à l'aide d'un mélange de poudre noire et d'une concoction à base de malepierre. Souvent, ces armes tirent également des balles faites de cette pierre meurtrière. Ces abominables projectiles sont capables de dissoudre l'armure la plus solide et sont tellement imprégnés de magie noire que, là encore, la victime meurt en quelques heures ou, pire encore, est frappée de mutations hideuses. On m'a dit qu'ils pouvaient frapper à très grande distance, ce qui tendrait à laisser penser qu'ils possèdent des longs fusils ou des jezzails. Il est donc vital de ne jamais s'engager dans un combat à distance, à moins que vous ne disposiez d'une armée très importante. On m'a rapporté certains cas d'utilisation d'arbalètes par des skavens. Il s'agit presque toujours de petites armes à répétition, rapides et dangereuses.

« Ammelie a bien raison au sujet d'la distance ; y faut à tout prix éviter d'laisser les skavens prendre le contrôle du terrain. La meilleure solution, c'est d'leur foncer dessus, aussi vite que vous pouvez. Très souvent, une charge de ce genre les mettra en déroute dès le début. Sinon vous traverserez les rangs et vous arriverez aux généraux ou aux sorciers et si vous les bousillez, les autres ne tarderont pas à foutre le camp. Le problème, c'est qu'les skavens sur les collines se moquent complètement d'leurs propres troupes et ils hésiteront pas à tirer dans la mêlée avec leur jezzails et leurs canons s'ils pensent pouvoir vous atteindre. Si vous foncez dans l'tas, ça les empêchera pas de vous bombarder d'malepierre ; ça vous permettra juste de vous mettre un peu à couvert. »

— Behram

Mais il y a plus terrifiant que les balles de malepierre : les armes qui tirent de la maleflamme. Il s'agit d'une sorte de limon brûlant, enflammé, qui colle à la peau et possède exactement les mêmes propriétés que la pierre dont il est le produit. Comme les balles de malepierre de leurs fusils et de leurs pistolets, cette immonde fange fait fondre la peau et transmute la chair. En quelques instants, ceux qui la touchent sont estropiés ou mutilés. On m'a rapporté des légendes au sujet d'un gigantesque canon qui projetterait cette matière en quantités énormes, suffisantes pour asperger un régiment tout entier de ce produit chimique mortel. J'ignore si cela est vrai. Je prie pour que cela ne soit qu'un mythe.

« C'en est pas un. Mon cousin Kroger boit p'têt un peu trop d'bière, mais c'est pas un menteur, crénom ! »

— Behram

Quoi qu'il en soit, il est clair que la technologie de fabrication d'armes des skavens est infiniment plus évoluée que celle des armuriers impériaux et même supérieure à celle des nains. La seule chose qui nous sauve en la matière, c'est qu'ils ne se préoccupent pas de la qualité de leurs fabrications et que leurs armes terrifiantes sont terriblement peu fiables. L'admirable ironie de la chose, c'est que ces armes causent souvent plus de dommages aux skavens qui les manient qu'à leurs ennemis.

« Voilà qui m'offense. Nos armes ne sont p'têt pas tout à fait aussi mortelles que celles de nos ennemis, mais cela ne signifie pas qu'notre ingénierie est inférieure à celle des skavens. À mon avis, lorsqu'une arme vous explose à la figure plus souvent qu'dans les rangs d'l'ennemi, c'est pas vraiment une arme digne de c'nom. J'ai pas raison ? »

— Behram

Autres armes

En plus de leurs armes à maleflamme, les skavens sont connus pour la façon dont ils répandent la maladie. Non contents de propager des infections grâce aux blessures qu'ils infligent, certains skavens utilisent des encensoirs dans lesquels ils font brûler des substances chimiques nocives qui aveuglent et suffoquent leurs adversaires. Pour une utilisation à distance, d'autres transportent des sphères de verre remplies de gaz empoisonnés. Ils peuvent les lancer sur une troupe ennemie où elles provoquent des résultats désastreux. En une occasion au cours de mon existence, j'ai rencontré une unité dont les hommes venaient d'être victimes de ces gaz. Ils n'avaient plus rien d'humain ; leurs yeux roulaient dans leurs orbites, ils avaient le visage crispé, ils s'étouffaient sous l'afflux de sang qui leur remontait des poumons en bouillonnant et leurs langues noircies étaient gonflées d'ulcérations putrides. J'ai eu pitié d'eux et je leur ai tranché la gorge afin de leur donner le repos, mais aujourd'hui encore leurs visages tourmentés hantent mes cauchemars.

J'ai parfois vu des skavens aller au combat en portant d'étranges masques sur la bouche. Ceci me fait supposer que, malgré leur robuste constitution, ils peuvent eux aussi succomber à ces terribles vapeurs. Si seulement les états-majors des armées de l'Empire voulaient bien reconnaître l'existence des skavens, ils pourraient travailler à créer des protections semblables pour nos hommes. En attendant, couvrez-vous bien la bouche et les yeux si jamais vous apercevez des vapeurs vertes et priez pour les innombrables hommes de valeur qui furent perdus par la faute de l'orgueil et de l'ignorance.

« Nous autres nains, on est costauds quand il s'agit d'poison et d'maladies ; plus costauds qu'vous autres p'tits hommes, en tout cas. C'est pour ça qu'la plupart des gens d'chez moi comprennent pas comment ça s'fait qu'un humain puisse vouloir combattre les

skavens… et c'est pour ça que ceux d'vous qui l'font sont accueillis en frères par nous autres nains, car ceux-là doivent avoir des tripes de fer et un cœur d'acier.»

—Behram

Autres caractéristiques physiques

Pour dire le vrai, les griffes et les dents du skaven ne sont pas ses seuls armements. Son corps tout entier est une arme. Leurs jambes puissantes leur permettent de sauter à une distance de cinq fois leur taille, en hauteur comme en longueur, et de courir deux fois plus vite qu'un humain. Ils ont une vue excellente, qui leur permet de voir même dans le noir le plus complet. Leur odorat est encore plus aiguisé ; ils sont capables de flairer la présence d'un intrus à près de huit cents mètres. Il est donc pratiquement impossible de leur tendre une embuscade, à moins que vous ne réussissiez à camoufler votre odeur. Mais le plus souvent, ils nous découvrent à l'odorat et c'est alors qu'ils tirent parti de leur terrifiante rapidité et de leur puissance musculaire pour nous faire tâter de leurs griffes.

«Les humains n'aiment pas trop ça, mais pour ma part j'pense qu'une bonne giclée de sang d'rat dans les cheveux et la barbe permet de tromper l'nez des skavens. Assez longtemps pour vous permettre d'leur planter votre hache dans la cervelle, en tout cas.»

—Behram

En plus de leur force et de leur rapidité, les skavens bénéficient d'une constitution exceptionnelle. Bien qu'ils soient souvent porteurs de terribles pestes et maladies (intentionnellement ou accidentellement), ils en sont rarement victimes et ne succombent qu'aux souches les plus virulentes. Il semblerait que les skavens soient des survivants par excellence ; ils sont pratiquement immunisés contre les maladies et les infections, capables de vivre dans tous les environnements, même les plus répugnants, et de se nourrir de n'importe quoi, depuis les cadavres en putréfaction, jusqu'à la crasse qui tapisse les égouts en passant par la malepierre ! Il serait impossible de les assiéger, de quelque manière que ce soit, car ils vont jusqu'à dévorer leurs propres congénères lorsqu'ils sont suffisamment affamés et ils se reproduisent tellement rapidement que cette source de nourriture bien particulière ne leur manquera jamais. Si une épouvantable catastrophe devait détruire toutes les races mortelles, je suis convaincue que les skavens seraient les seuls qui parviendraient à survivre au milieu des décombres pour disputer aux morts sans repos le contrôle sur le squelette de notre monde.

Régime alimentaire

Les skavens peuvent manger n'importe quoi et d'ailleurs ils ne s'en privent pas. Mais comme la plupart des omnivores, ils ont des nourritures favorites. Dans le cas des skavens, il s'agit de viande fraîche et crue.

J'estime qu'un quart environ de toutes les marchandises carnées produites dans l'Empire (une carcasse sur quatre) est dévoré ou détruit par les skavens. Aiguillonnés par leur avidité de viande, ils s'emparent de bétail sur les terres de nos fermes (les cadavres horriblement mutilés qui restent après leur passage incitent souvent les fermiers à accuser des animaux fantastiques, telle la vouivre), volent dans les parcs à bestiaux et les entrepôts et s'introduisent dans les chambres froides des tavernes, des auberges et des manoirs. S'ils se contentent de vaches, de cochons ou de chèvres, c'est évidemment que la viande humaine est un peu plus difficile à se procurer. En revanche, ils n'hésitent pas à s'offrir cette friandise dès qu'ils le peuvent lorsqu'elle est disponible, par exemple s'ils rencontrent un voyageur solitaire dans une région sauvage ou encore un enfant qui s'est aventuré trop loin de sa maison.

«C'qui est marrant, c'est qu'ils se gênent pas pour manger des nains, mais s'il y a des humains, ils les prennent toujours en premier. J'imagine qu'les nains ont pas trop bon goût ; on est tout en os et en nerfs, voyez-vous.»

—Behram

Un jour, je suis restée en observation près de l'une de leurs colonies et j'ai chronométré le nombre de fois où ils venaient s'alimenter sur leur tas de carcasses. D'après mes relevés, les skavens doivent se nourrir cinq fois par jour. Ils ne font pas de très gros repas à chaque fois, mais je pense qu'un individu doit absorber à peu près son poids en viande crue en une journée. De manière tout à fait logique, ce sont les plus forts qui mangent le plus et ceux qui n'ont pas droit à la portion minimum se reconnaissent facilement à leur silhouette malingre et à leurs côtes saillantes. S'ils sont privés de nourriture suffisamment longtemps, ils deviennent fous et sombrent dans une rage aveugle. Sous l'emprise de cette «faim noire», comme l'appelle Leiber, ils perdent toute prudence naturelle et leur soif de sang les empêche de ressentir la moindre peur ou douleur. Leur délire dure jusqu'à ce qu'ils aient réussi à manger tout leur content ou qu'ils aient été tués. Ne prenez aucun risque avec un skaven rendu fou par la faim et ne baissez pas la garde tant que vous n'êtes pas absolument sûr que les convulsions de la mort sont bien terminées.

Je soupçonne que cet appétit dévorant est indispensable pour entretenir l'énergie apparemment limitée qui alimente leur rapidité et leur férocité qui, à leur tour, leur permettront de se procurer leur prochain repas. Devant cette faim inextinguible, je ressens presque de la pitié pour ces créatures. Quelle vie peuvent bien mener des êtres qui doivent sans arrêt se préoccuper de se procurer leur prochain repas et le suivant et le suivant du suivant ?

Reproduction

Nous pouvons mieux comprendre la force qui pousse nos ennemis à combattre en mettant en parallèle leur incroyable voracité et leur prodigieuse fécondité. Les femelles skavens semblent rares. Elles forment peut-être un dixième de leur population et on ne les voit absolument jamais à la surface. J'estime qu'elles doivent atteindre l'âge de la reproduction aux alentours de deux ans (tandis que les mâles atteignent leur pleine maturité à cinq ans) et à partir de ce moment, elles passent le reste de leur existence dans un cycle ininterrompu de procréation et d'allaitement.

«Le seul truc qui s'reproduit plus vite que les rats, c'est les skavens. Une fois, alors qu'on nettoyait un tunnel avec mon cousin, on est passés à travers une cloison qu'était fragile et on est tombés dans une de leurs chambres d'élevage. C'était comme un océan d'fourrure. On n'pouvait pas les compter tellement qu'y'en avait, mais si y'en avait pas cent, y'en avait pas un. Ils étaient tous d'âge différent, depuis ceux qu'avaient pas encore ouvert les yeux jusqu'à ceux qu'étaient sevrés et prêts à tuer. Et au milieu d'tout ça, y'avait une grosse mama skaven avec deux douzaines de jeunes pendus à ses mamelles poilues. Mon cousin n's'en est jamais vraiment remis ; il passait son temps à marmonner qu'y'en avait trop, qu'ils étaient partout. Quelques mois plus tard, il s'est relevé une seconde trop tôt et une balle de malepierre lui a brûlé la cervelle. C'est vachement dommage.»

—Behram

J'ai consulté un certain nombre de spécialistes de l'histoire naturelle et j'ai longuement et attentivement examiné d'importantes populations de skavens en les comparant aux rats communs. J'en ai conclu qu'une portée de skavens peut comporter une à deux douzaines de jeunes environ et qu'une femelle bien nourrie doit être capable de porter quatre ou cinq fois dans l'année. En théorie, chaque femelle skaven est donc capable d'engendrer plus de 100 rejetons en une année. À supposer qu'un seul sur dix parvienne à l'âge adulte (une estimation un peu trop optimiste, je le crains) et qu'un dixième seulement soit une femelle, une seule femelle peut ainsi produire plus de 50 autres femelles en 10 ans et un total de plus de 1 200 guerriers skavens dans le même temps. Tous issus d'une seule femelle ! Je dois admettre que la mécanique précise des mathématiques est hors de ma portée (et je dois remercier le grand mathématicien Finnobacci de Tobaro qui m'a grandement aidée pour obtenir ces résultats), mais je suis certaine de l'exactitude de ces chiffres, malgré leurs proportions terrifiantes.

Il est vrai que les skavens ne vivent pas longtemps et que peu d'individus dépassent leur deuxième décade. Mais même dans ces conditions, en une génération, un unique couple de skavens peut engendrer un plus grand nombre de guerriers que la population de Bögenhafen ne compte de citoyens ! Il est donc facile d'en arriver à la conclusion qu'il n'existe pas de race pensante qui soit plus

nombreuse que les skavens sur cette terre. Quand on pense au terrible danger que représente un seul individu pour nous tous, voilà qui présage bien mal de l'avenir de l'humanité.

Habitat

Alors où vivent donc tous ces hommes-rats grouillants ? Comme l'expose fort bien Liebkosen dans sa lettre, ce sont des créatures admirablement adaptées à la vie souterraine. Lorsqu'ils se montrent à la surface, ils le font presque toujours de nuit, en se dissimulant dans l'obscurité. Certaines personnes prétendent que les yeux des skavens sont sensibles à la lumière, comme ceux du hibou, et que le soleil les aveugle, mais nous ne pouvons en avoir la certitude. Ce qui est certain en revanche, c'est que le contraire semble tout à fait vrai ; l'obscurité ne les gêne absolument pas et l'exiguïté des tunnels ou des canalisations d'égouts ne les empêche pas d'exploiter leur redoutable force physique. Comme de juste, ils préfèrent combattre dans cet environnement qui désavantage énormément les humains, car dans ces espaces sombres et confinés nous sommes incapables de voir ou de manœuvrer correctement et nous sommes parfois sujets à des peurs primitives et irrationnelles. Les skavens s'efforcent peut-être de conquérir le monde de la surface, mais ils seront toujours plus puissants dans le monde d'en dessous.

Dans les cités, comme le savent tous les chasseurs de skavens, ces créatures utilisent nos propres tunnels pour se déplacer librement : les égouts, les caves et les canaux. Il serait sans doute rassurant d'imaginer que leurs galeries sont beaucoup plus primitives que les nôtres, mais les skavens sont suffisamment intelligents pour savoir construire solidement. Leurs tunnels sont larges, bien dégagés et difficiles à détruire ou à bloquer. Si vous avez l'intention de couper l'une de leurs voies de passage, il vous faudra beaucoup de temps et un assortiment de pelles et de pioches de bonne qualité.

Personnellement, je ne me suis jamais aventuré au-delà de leurs tunnels de transport, mais j'ai entendu parler du reste de leur réseau ; de vastes cavernes dont les plafonds culminent à plus de trente mètres de haut, des puits de mine plongeant à des centaines de mètres sous la surface, de gigantesques pouponnières où les jeunes skavens sont entassés comme des bûches dans une réserve de bois, de colossales fournaises à malepierre alimentant des machines à la destination inconnue et à la conception inimaginable… tout cela relié par un réseau de tunnels d'une étendue inconcevable sillonnant le territoire de l'Empire tout entier, courant sous chaque cité, sous le moindre village. Tant que nous n'aurons pas commencé à cartographier cet Empire Souterrain, nous ne pourrons escompter remporter une victoire significative sur les skavens. Et comment pouvons-nous seulement espérer modéliser un labyrinthe d'une telle magnitude, même s'il était complètement vide de tout ennemi ?

« Laissez donc les tunnels aux nains, petits hommes, ou emmenez au moins l'un de nous lorsque vous devez descendre dans les profondeurs. Si vous y allez seuls, vous n'ferez que vous perdre. Et il y a bien d'autres horreurs que les skavens là-d'ssous, vous pouvez m'croire. »

— Behram

Psychologie

Les skavens sont motivés par leur insatiable appétit et par le fait que leur population augmente sans arrêt, de façon galopante. Malgré l'immensité de leur Empire Souterrain, il est facile de comprendre que celui-ci ne peut suffire à contenir l'expansion de la race skaven pendant très longtemps, pas plus qu'il ne peut leur procurer suffisamment de nourriture pour faire subsister leur population. Ainsi les skavens nous font-ils la guerre car s'ils ne peuvent coloniser le monde de la surface et s'approprier nos réserves de nourriture, il ne leur restera plus qu'à mourir d'inanition.

C'est la raison pour laquelle ils paraissent tout autant se réjouir de leurs combats lorsqu'ils se font massacrer que lorsqu'ils sont victorieux, car une défaite fait également office d'opération de contrôle de la population. De ce fait, ils ne se laissent jamais décourager par le nombre de victimes dans leurs rangs car ils savent que des centaines de guerriers sont prêts à sortir de leurs labyrinthes. C'est de là que provient l'indifférence des individus envers leurs congénères, car comment se soucier de vos semblables quand il y en a tant pour vous remplacer et quand chacun d'eux serait heureux de vous laisser mourir ou même de vous tuer lui-même si la nourriture venait à manquer ?

Voilà la clef de la pensée skaven. À la différence des nains ou des humains, les skavens ne redoutent pas la disparition totale de leur race ; ils craignent tout le contraire : que leur nombre augmente tellement qu'ils finissent par être débordés et étouffés par un trop grand nombre de bouches à nourrir. En conséquence, ils n'éprouvent aucun intérêt pour les victoires de leur race et ne sont intéressés que par les succès personnels dont chaque skaven peut se glorifier individuellement. Nous avons trop souvent rencontré le même genre de mentalité chez les hommes de l'Empire. Lorsque nos frontières ne sont pas menacées par les armées du Chaos et que nous ne craignons pas la chute de notre grande nation, les nobles seigneurs de l'Empire s'abaissent eux aussi à de mesquines querelles intestines afin de s'arroger le pouvoir intérieur.

« Y a un dicton nain : 'C'est lorsqu'on a l'dos contre les portes du Karak qu'on s'bat le plus âprement.' C'est pour ça qu'nous autres nains nous battons plus fougueusement que n'importe quel humain ; nous connaissons si bien le goût de la mort et de la perte que nous savons exactement le prix de la défaite. Je n'veux pas vous manquer de respect, humains et halflings, mais vous avez la vie courte et la mémoire encore plus. Vous n'savez rien de la vraie crainte de l'anéantissement. Les skavens ne connaissent pas la peur. Ils se battent uniquement parce qu'un aut' skaven plus gros leur mettra une dérouillée s'ils le font pas. Maintenant qu'j'y pense, j'ai vu bien des humains qui f'saient de même. »

— Behram

Puisqu'ils n'ont peur de rien, les skavens n'ont aucune motivation valable pour se battre, si ce n'est la satisfaction de leurs désirs personnels. De ce fait ils n'ont aucun sens de l'honneur, aucun souci du bien collectif, aucune perception de ce que peut représenter un glorieux sacrifice. C'est de là que vient leur fameuse couardise, du fait qu'ils n'ont rien à perdre en fuyant une bataille. Toutefois, n'allez pas imaginer pour autant que nous devrions cesser de les exterminer de peur de leur apprendre la bravoure. Car ils sont enhardis par la pensée de leur population qui augmente chaque jour démesurément et sans frein et ils ne cesseront jamais d'exiger toujours plus de nourriture, d'espace et d'esclaves. Ainsi, tant qu'un seul skaven vivra, leur seule raison de vivre sera de nous dévorer tous et le combat entre nos deux races ne pourra aboutir qu'à l'annihilation totale de l'une ou de l'autre race.

Et je n'ai absolument pas l'intention de voir disparaître notre race.

Société

Que pouvons-nous dire de la société des hommes-rats, étant donnée leur psychologie entièrement tournée vers l'individualité et leur faim inextinguible ? En bref, la vie d'un skaven n'est qu'une guerre continuelle. De la même façon qu'ils s'attaquent sans arrêt aux hommes et aux nains afin de satisfaire leur besoin fondamental de nourriture et d'espace, ils se battent également constamment entre eux pour s'assurer le meilleur contrôle et l'accès le plus libre à ces ressources. Dans le monde skaven, un monde qui ressemble parfois au nôtre, les plus forts mangent les meilleurs morceaux et tous les autres rats complotent pour s'approprier leur place.

Cette lutte continuelle est tellement enracinée dans les mœurs que les skavens ont organisé leur structure sociale autour d'elle. Je suis parvenue à déduire que la société skaven est divisée en plusieurs strates. Les rats à fourrure blanche ou grise appartiennent à la classe des prêtres, celle des gouvernants. Viennent ensuite les rats à fourrure sombre, qui constituent la classe des guerriers. Puis les rats bruns, la plus basse caste, qui servent d'esclaves aux autres. Je présume qu'il doit exister des subdivisions au sein de ces groupes ; des sectes spécialement formées pour remplir un rôle bien particulier, comme de créer des armes ou de construire des tunnels. Ces différents groupes permettent aux skavens de satisfaire leur soif de prééminence sociale sur une grande échelle ; chaque secte combat les autres

pour la suprématie, tout comme chaque skaven lutte contre ses congénères pour s'approprier le pouvoir au sein de son groupe. La guerre civile est évitée grâce aux prêtres skavens qui dirigent leurs congénères d'une poigne de fer, en faisant respecter leur autorité par un régime de terreur et de cruauté.

«Ils sont organisés en régiments, y'a pas de doute. Ceux qui sont avec les rats-ogres s'habillent différemment de ceux qui ont les armes à maleflamme. Ceux qu'ont la fourrure noire ont toujours les meilleures armes et y sont mieux entraînés aussi. Si ça peut vous réconforter, lorsque vous faites face aux p'tits à fourrure brune, y'a d'fortes chances pour qu'y prennent peur et qu'y fichent le camp. En plus de ça, avec toutes ces unités différentes, y'a deux fois plus de chances pour qu'y se retournent les uns contre les autres ou qu'y commencent à s'quereller. D'la même façon qu'nos ancêtres nous ont donné des forces cachées, les dieux ont donné des faiblesses cachées à tous nos ennemis. Parfois, que Grungni les bénisse, les skavens vont gagner la bataille pour vous rien qu'en s'battant entre eux.»

—Behram

Religion et magie

«Le signe du rat. Les trois barres entrecroisées. Le triangle maudit. Sachez bien l'reconnaître. Car les skavens ne peuvent aller nulle part sans l'graver sur les murs. Si vous l'repérez, vous savez qu'ils sont là. Et en plus y z'en sont fiers. Ils sont monstrueux mais ils se rallient tout d'même à leur bannière et ça les fait enrager quand on la jette à bas. Faites tomber leur emblème et brûlez-le, vous leur briserez l'moral et ils ficheront l'camp.»

—Behram

Les skavens représentent la plus horrible contradiction: ils sont d'une totale bestialité dans leurs appétits et leur aspect, pourtant ils marchent debout comme des hommes et singent notre comportement à leur manière sordide et malsaine. Ainsi, ils ont leur propre religion et vénèrent un dieu dévoyé: le Rat Cornu. Cette entité est évidemment un dieu du Chaos, mais ses relations avec les autres Puissances de la Corruption sont inconnues. On le décrit ainsi: un skaven colossal couronné d'immenses cornes comme celle d'un bélier. Les prêtres de cette immonde divinité ont toujours une fourrure de couleur claire, grise ou d'un blanc immaculé. Comme vous avez pu le voir dans la lettre qui précède, il semble que certains d'entre eux soient même dotés de cornes comme leur dieu. Il ne fait aucun doute qu'il s'agit là des effets d'une sombre bénédiction liée à leur proximité avec la souillure du Chaos, à l'image de ce qui se passe pour certains mages qui, ayant acquis une grande maîtrise de l'un des Vents de Magie, finissent par prendre quelques-uns des aspects de ce Vent.

Toutefois, dotés ou non des cornes, ces prêtres skavens contrôlent une puissante magie noire. Ils puisent leur énergie dans leur précieuse malepierre et peuvent invoquer le feu du Chaos pour consumer les hommes sur place ou faire naître des nuages de maladie et de pestilence sans avoir besoin du moindre globe de verre ou encensoir. J'ai recueilli des témoignages selon lesquels on les aurait vus s'évaporer dans les airs pour réapparaître de l'autre côté du champ de bataille quelques instants plus tard. On en aurait vu d'autres qui invoquaient des hordes de vermines afin de s'en faire des serviteurs ou qui plongeaient leurs troupes dans la frénésie de la faim noire d'un simple geste de la main. Ces prêtres sont dix fois plus dangereux que n'importe quel autre type de skavens et vous ne devez jamais tenter de les affronter sans le soutien de sorciers humains.

Cependant, les pouvoirs qu'ils acquièrent ne se limitent pas à la magie. D'une manière générale, les skavens sont profondément croyants. Ils craignent tous la fureur de leur dieu cornu et cette peur leur inspire un grand courage et une grande violence. Tous les skavens ou presque arborent son symbole d'une manière ou d'une autre, qu'ils le portent sur leur peau ou sur leurs vêtements: c'est un triangle inversé formé de trois lignes entrecroisées. Parfois, les humains qui sont assez bêtes ou assez perfides pour se ranger aux côtés des skavens le portent également et les skavens le gravent sur les murs des bâtiments où ils habitent. Ainsi soyez toujours vigilants, recherchez ce signe et n'écoutez pas les prêtres ou les érudits humains qui vous diront qu'il ne s'agit que de griffonnages sans signification.

Les skavens utilisent également d'autres symboles. J'ai vu suffisamment de graffitis dans leurs repaires pour avoir la conviction que ceux-ci ne sont pas le simple fruit du hasard; il serait à la fois présomptueux et stupide d'imaginer que les skavens puissent être incapables d'avoir développé leur propre langage écrit. Pour dire la vérité telle qu'elle est, les skavens sont infiniment plus intelligents que les monstres ordinaires et même que beaucoup d'hommes.

Technologie

«Technologie, c'est juste un mot ronflant pour d'l'ingénierie qui marche pas.»

—Behram

Les skavens consacrent presque toute l'ingéniosité de leur intellect dévoyé à la création d'armes. Cependant leurs funestes inventions sont loin de s'arrêter à ce domaine. Et comme dans le cas de leur fabrication d'armes, leur maîtrise des sciences n'est entravée par aucune notion d'efficacité ou de sécurité et s'étend bien au-delà des limites de l'esprit humain.

L'un de mes camarades qui a réussi à s'évader des fosses infernales de Skarogne m'a raconté qu'il y avait vu de gigantesques trépigneuses, des sortes de moulins actionnés par des esclaves pour produire d'immenses éclairs, mais il n'a jamais pu découvrir l'utilité de ces machines. Il m'a également parlé d'énormes wagonnets de mine utilisés pour le transport de la malepierre qui avancent sur leurs rails de fer sans aucune bête pour les entraîner. Cette malepierre sert ensuite à alimenter des forges et des fonderies cyclopéennes qui vomissent sans arrêt une épaisse fumée noire et verte. Il est impossible de deviner ce que les skavens escomptent fabriquer avec tout cela, mais nous pouvons être sûrs qu'il s'agit d'engins destinés à semer le désastre et la désolation dans l'humanité. Là encore, la connaissance nous fait cruellement défaut; bien que les skavens soient tapis juste sous la surface de notre monde et connaissent tous nos secrets, nous ne savons rien de leur monde souterrain ni de ce qu'ils fabriquent réellement dans les ténèbres.

«Quoi qu'les skavens construisent, ça n'a rien à voir avec la science des nains. La vapeur de leurs machines corrode la pierre, traverse les parois et s'mélange à l'eau pour en faire un poison mortel. Puis après, cette eau s'infiltre dans l'sol et tout c'qui pousse à la surface pourrit sur pied et meurt. J'pense qu'elle doit aussi ronger le métal alors tout c'qu'ils construisent doit tomber en ruine deux fois plus vite que tout l'reste et quand ça explose, eh ben y s'contentent de déverser leurs cochonneries dans nos montagnes natales et nos anciennes forteresses. Quand on les reprendra enfin, p'têt ben qu'y aura plus rien à récupérer et qu'l'air sera trop toxique pour qu'on puisse respirer. Les skavens sont à l'ingénierie c'que la malepierre est à la chair: ils pervertissent et détruisent tout c'qui était naturel et solide.»

—Behram

Nous savons que leur science démoniaque et leur ténébreuse magie dépendent entièrement d'une matière bien particulière: la malepierre. La pierre noire, le fléau des mages. Cette substance plus précieuse que l'or fait planer une noire menace sur l'humanité depuis les débuts de son histoire. Tous les érudits reconnaissent ses pouvoirs, mais seuls les plus fous osent l'utiliser, car elle détruit la chair au plus léger contact et corrompt tout ce qui l'approche pour le soumettre au joug du Chaos. Malgré cela, comme pour mieux démontrer la perversité de leur nature, c'est cette substance qui se trouve à la base de toute la société skaven. Ils l'utilisent pour fabriquer leurs poisons, leurs souches de maladies, pour alimenter leurs engins infernaux et leur maléfique magie, et ils la façonnent même pour fabriquer leurs lames et leurs pistolets. En une occasion, j'ai même vu certains de leurs prêtres du Chaos en avaler des cristaux et frotter leur fourrure de poussière de malepierre. S'il y eut jamais une preuve que ces monstres représentent l'antithèse de tout ce qui est bon et naturel, cette preuve se trouve là, dans leur dépendance à cet élément qui est le moins naturel et le plus impie de tous.

C'est ici que réside l'une des faiblesses de nos ennemis. La malepierre est si indispensable à leur société qu'ils l'utilisent même dans leurs échanges, comme monnaie pour acheter des armes ou des

troupes. S'ils étaient privés de cette substance, cela provoquerait non seulement l'affaiblissement et l'effondrement de leur élite magique et scientifique, mais également l'autodestruction de leur culture. Comme nous l'avons vu plus haut, il est inutile d'espérer les affamer car ils deviennent plus dangereux encore quand ils sont enragés par la faim. Les exterminer ne sert qu'à libérer de l'espace et des ressources pour la génération suivante. Mais si nous pouvions les dépouiller de la malepierre, nous leur ôterions l'une des plus mortelles de leurs armes sans donner d'avantage à leurs guerriers, sans les aider à réguler leur population, sans aucune diminution de notre propre arsenal.

Évidemment, il n'existe aucun procédé connu pour détruire cette pierre maudite, mais j'ai la conviction que nous devrions très sérieusement nous consacrer à rechercher le moyen d'y parvenir. Car c'est cela qui nous donnera une chance de commencer à saper l'empire des skavens, aussi sûrement qu'ils s'efforcent d'affaiblir le nôtre depuis des millénaires. La malepierre est un élément létal, exceptionnellement dangereux, mais si nous parvenions à en contrôler les sources, nous pourrions contrôler les skavens. Et si nous pouvions les dominer, alors nous pourrions les vaincre.



QUELQUES CHASSEURS DE SKAVENS DE MES AMIS

Volpone Geisser : Volpone est lieutenant dans le guet d'Altdorf. Il n'a pas personnellement combattu contre un grand nombre de skavens, mais il surveille attentivement les rues de sa ville et reste toujours aux aguets afin de détecter les crimes qui pourraient être l'œuvre des skavens.

Behram Gundarson : alors qu'il était encore combattant des tunnels, Behram a eu le crâne défoncé par un piège à contrepoids skaven qui lui a quelque peu endommagé la cervelle. En conséquence, il est devenu un peu fou, mais je ne connais pas de nain plus courageux ni plus résolu à éliminer les skavens. J'ai longuement voyagé en sa compagnie et il m'a beaucoup appris.

El Gatto del San Steffenato : El Gatto était champion de justice tiléen lorsqu'il a découvert que son prince était complice des hommes-rats. Il a alors occis son seigneur et maître et s'est exilé en décidant de consacrer sa stupéfiante maîtrise des armes à la destruction totale de l'empire des skavens.

La rôdeuse fantôme Jian : Jian ne connaît pas grand-chose de nos coutumes humaines car elle est originaire de Laurelorn. C'est une elfe et c'est également une virtuose de l'arc. Elle est animée d'une haine farouche à l'égard des skavens, qui ont massacré son frère, et des forces de l'ordre humaines, qui ont couvert le crime.

Fassbinder le Costaud : ce jeune halfling est parvenu à s'évader après avoir passé dix longues années dans les mines de Skarogne. Ses souffrances l'ont rendu plus fort de corps et d'esprit que la plupart des hommes que j'ai rencontrés au cours de ma vie.

Gotrek Gurnisson : j'ai eu le privilège de rencontrer ce guerrier légendaire en une occasion, en compagnie de son camarade Felix Jaeger. Je peux attester qu'il est aussi impressionnant en personne qu'il le paraît dans les chroniques de Jaeger !

LÉGENDES AU SUJET DES SKAVENS

Dans tous mes périples, je n'ai jamais rencontré deux histoires qui s'accordent au sujet des skavens. Certaines allèguent qu'il s'agit d'une race d'hommes-bêtes qui se seraient adaptés à la vie souterraine, tandis que d'autres affirment que leurs ancêtres seraient des rats ordinaires qui auraient muté et grandi jusqu'à atteindre une taille anormale après avoir passé des années au contact de la funeste malepierre. J'ai entendu des érudits fameux argumenter pendant des heures sur des théories qui prétendent démontrer que les skavens seraient descendus de Morrslieb elle-même pour s'abattre sur nous. Des marins m'ont murmuré des fables selon lesquelles les skavens sont des hommes, victimes d'une malédiction pour avoir commis le péché capital de cannibalisme. Un prêtre de Blutroch m'a même un jour juré que sa sœur avait engendré toute une portée de skavens après avoir visité Nuln, cette cité de perdition.

Dans ces conditions, le meilleur que j'aurais à vous offrir est le plus ancien conte que j'ai retrouvé. Il provient d'un antique recueil de légendes qui est à présent une relique religieuse conservée au temple d'Ulric, à Middenheim. Ce livre s'intitule *Le Seigneur Ulric et la création du monde* et on ne connaît ni son auteur ni celui qui a réuni ces histoires.

La grande bataille et la naissance des skavens

Dans les temps anciens, lorsque le monde était encore jeune et que l'homme venait tout juste de naître de la terre, notre monde était pur de toute souillure du Chaos. Notre Père Taal et notre Mère Rhya prenaient soin des choses terrestres et leur fils Manann était le maître des choses de la mer. Morr était le souverain des ténèbres et Verena la reine de la lumière et ainsi tout était en équilibre. Dans la chaleur des étés, le Seigneur Ulric, frère de Taal et prince des neiges et des glaces, n'avait aucun royaume à entretenir et il avait pris l'habitude d'arpenter les champs de la terre, du ciel et des étoiles pour y courir l'aventure. C'est ainsi qu'il voyagea bien au-delà de ce que l'entendement humain ou divin peut concevoir, tua les plus grands monstres et les plus terribles dragons au combat et donna des noms à toutes les merveilles qu'il rencontrait sur son chemin. Dans ses expéditions, il était souvent accompagné de son cousin, le prince Ranald le Roublard, et nombreuses sont les histoires qui racontent les aventures et les hauts faits de ces deux amis. Hélas, tous les voyages ont une fin et cette histoire raconte le dernier périple qu'ils firent ensemble.

Ulric et Ranald s'étaient aventurés très loin dans le Nord, beaucoup plus loin qu'aucun dieu ou homme n'était jamais allé, dans les désolations glacées où l'air est si froid qu'il gèle comme de l'eau et où la terre se fendille sous les pas comme la première pellicule de glace qui se forme sur un lac, en un lieu où ne peuvent survivre ni les hommes ni les nains. Là, sur le sommet du monde, Ulric et Ranald découvrirent une fissure dans le ciel. Ils regardèrent au travers et se trouvèrent face à une épouvantable horreur : cette fissure s'ouvrait sur les Royaumes du Chaos. Devant eux se tenaient tous les monstres, les démons et les dieux du Chaos, rassemblés en une horde immense et terrifiante, et ils bataillaient pour élargir la fissure, avides de conquérir ce nouveau monde. Ulric comprit aussitôt que si cette armée réussissait à s'engouffrer dans la brèche, le monde dans lequel il se tenait serait détruit pour toujours. Il cria à son cousin Ranald de courir immédiatement prévenir notre Père Taal et le roi Morr de ce qu'ils venaient de voir, afin qu'ils préparent leurs armées et marchent à la rencontre de cette horde pour la repousser. Ulric lui dit qu'il défendrait le passage en tenant la fissure fermée aussi longtemps qu'il le pourrait.

Ranald hocha la tête et prit ses jambes à son cou. Mais le Roublard était un couard et la vue des hordes du Chaos l'avait empli de terreur. Au lieu de courir rapporter ce qui s'était passé à ses Seigneurs et à sa famille, il courut se cacher. Il s'enfuit loin, très loin jusqu'aux déserts brûlants du Sud et plongea profondément sous le sable pour s'y ensevelir. Pendant ce temps, Ulric attendait devant la fissure et la tenait fermée en usant de toute sa puissance, en dépit du fait qu'un million de démons grattaient et s'agitaient de l'autre côté, animés d'un frénétique désir de l'agrandir pour pouvoir enfin entrer. Ulric resta là et tint la porte fermée pendant mille et une années, les muscles tétanisés par l'effort, espérant le retour de Ranald. Mais celui-ci ne revenait pas. Furieux de la lâcheté de son cousin, Ulric jura qu'il ne lui adresserait plus jamais la parole et qu'il ne souffrirait même plus la présence d'un roublard à ses côtés, car tous ceux qui s'en remettent à la ruse ne sont que des pleutres, des mauviettes et des escrocs.

Les forces d'Ulric commencèrent à décliner et il comprit que son poltron de cousin n'avait pas transmis le message. Il savait également qu'il ne pourrait tenir les portes beaucoup plus longtemps. Alors, malgré ses craintes, il dut abandonner les portes et aller lui-même porter la terrible nouvelle à sa famille. Mais lorsqu'il arriva, on l'ignora et on minimisa son histoire. Son frère Taal ne pouvait croire qu'il existât un autre monde au-delà du sien et Manann n'éprouvait aucun intérêt pour les choses de la terre. Le grand roi Morr crut à son histoire, mais il ne vit pas le danger : Ulric pouvait certainement régler la chose lui-même. Ulric était désespéré, car il savait qu'à l'instant même où il parlait les hordes du Chaos devaient être en train d'envahir leur monde, menées par leurs propres dieux abominables, prêtes à détruire toutes leurs belles créations.

Il en appela finalement à la reine Verena qui, dans sa grande sagesse, vit que le danger était immense et bien réel et que ces démons risquaient de détruire toute la Beauté et toute la Raison qu'elle avait façonnées. Elle jura que, même si son époux refusait d'intervenir, elle agirait à sa place. Elle prit l'épée de Morr et partit en guerre en compagnie du brave seigneur Ulric. Aujourd'hui, Verena porte encore cette épée, afin de rappeler à Morr et à tous ses sujets que la sagesse doit toujours être épaulée par l'action, de crainte que la sagesse ne soit perdue.



Aiguillonné par la honte de voir sa reine agir à sa place, Morr rallia tous les dieux à sa cause, avec tous leurs loyaux suivants, et ils se portèrent tous à la rencontre des dieux du Chaos et de leurs armées. Morr n'avait jamais été un grand guerrier et Ulric avait prouvé sa valeur en les prévenant du danger. Morr confia donc à Ulric le commandement de l'armée des dieux et c'est ainsi qu'Ulric prit le titre de Dieu des Batailles. Coiffé de son grand heaume, faisant tournoyer son énorme marteau, Ulric prit la tête de l'armée des dieux et ils s'en furent au grand galop pour se mesurer à l'ennemi. Là où les sabots de leurs chevaux martelèrent le sol, ils creusèrent une vaste tranchée boueuse qui s'enfonçait profondément dans la terre et les flots de la mer se précipitèrent pour la remplir. C'est ainsi que naquit le grand fleuve Reik. Pendant tout ce temps, les démons du Chaos avaient couru sur les terres et leurs griffes de feu et de sang étaient si acérées qu'elles avaient lacéré la terre elle-même. C'est la raison pour laquelle la côte de Norsca est aujourd'hui si découpée et déchiquetée.

Les deux forces se heurtèrent avec une sauvagerie sans bornes. Les hordes du Chaos étaient innombrables, animées d'une faim dévorante et insatiable, d'une férocité inimaginable. Mais malgré cela, le courage d'Ulric ne vacilla jamais. Sa fureur était inextinguible et sa force inépuisable. Il écrasa les colonnes du Chaos sous son grand marteau, brisant chacune des charges des démons l'une après l'autre. Derrière lui venait le roi Morr, répandant les ténèbres du trépas, et la reine Verena, armée de son épée de lumière, puis Taal notre père, furieux comme un lion, et Rhya notre mère, forte comme la mère ourse. Enfin, Manann s'avança en faisant monter les mers sur la terre pour qu'elles entraînent des milliers de démons dans son royaume où il pourrait les étouffer et leur ôter la vie. Pourtant, encore et toujours, les démons et les monstres du Chaos s'acharnaient et, sans relâche, les Dieux de la Lumière leur rendaient coup pour coup. La bataille fit rage pendant mille ans jusqu'à ce qu'enfin les armées du Chaos fussent mises en déroute et les dieux du Chaos eux-mêmes mis en pièces sous le grand marteau d'Ulric.

Mais le prix de la victoire fut élevé. Des milliers de suivants des dieux étaient tombés. Des dieux mineurs et des hérauts avaient été perdus pour ce monde. La plupart des dragons, qui avaient combattu aux côtés des dieux, étaient morts eux aussi. Pire encore, le roi Morr lui-même avait été grièvement blessé. Il survécut, mais pour cela il fut obligé de chercher son salut dans les terres ténébreuses et on ne le revit plus jamais sur cette terre. Devant toutes ces pertes et ces souffrances, la reine Verena tomba à genoux et pleura amèrement. De ses larmes qui s'écoulèrent sur le champ de bataille naquit la déesse Shallya, qui apporta sa compassion et sa guérison à tous les blessés frappés de désespoir.

Épuisés, accablés de chagrin, Ulric et les dieux quittèrent la plaine de la bataille en emmenant leurs morts afin de leur donner une digne sépulture. Et c'est là qu'ils commirent leur plus funeste erreur. Car les cadavres des hordes du Chaos gisaient toujours sur la terre en une vaste étendue de carnage et les dépouilles hideuses de leurs dieux étaient étendues sur les corps de leurs serviteurs. Comme ils restaient là, pourrissant au soleil, vint ce qui vient toujours sur les champs après la bataille: une multitude de rats pour se repaître des morts.

Le festin était tel que les rats accoururent par milliers, puis par millions. Ils dévorèrent les bêtes du Chaos, les démons et les monstres. Leur frénésie était si grande qu'ils devinrent énormes et commencèrent à se battre sauvagement entre eux pour les meilleurs morceaux. Finalement, les plus grands et les plus gros se jetèrent sur les dieux du Chaos eux-mêmes et, en les consommant, acquirent un peu de leur nature. Ils grandirent encore en taille, en ruse et en brutalité et se métamorphosèrent en une parodie de l'humanité.

Quand Ulric revint sur les lieux de la bataille, il vit les rats qui ripaillaient et il comprit l'erreur qu'il avait commise. Dans leur débauche de nourriture, les rats avaient absorbé les vestiges du pouvoir des dieux impies et ils s'étaient métamorphosés à leur image; ils étaient devenus une race nouvelle, comme les humains et les nains, mais imprégnée de pur Chaos. Et ainsi que toutes les créatures qui sont liées au Chaos, ils étaient destinés à s'évertuer sans répit à détruire l'humanité et tout ce qu'Ulric avait bâti, afin d'obtenir un jour la victoire qui venait d'être refusée aux dieux infâmes. Il vit également les soldats des démons qui s'enfuyaient en emportant avec eux tout ce qui n'avait pas été mangé pour aller se cacher dans les plus sombres recoins du monde. Eux aussi, ces hommes-bêtes, devaient rester à l'affût, attendant le moment propice pour reprendre le monde aux hommes et aux nains. Certes, Ulric avait sauvé le monde mais, ce faisant, il avait condamné les mortels qui l'habitaient à devoir faire face à la menace perpétuelle de la destruction.

Il était trop tard. Ulric frappa tout de même le sol rocheux d'un violent coup de son marteau et fit naître une immense flamme. Il s'en servit pour réduire en cendres ce qui restait des infâmes dépouilles. Ensuite, il chargea son frère Manann de noyer le champ de bataille afin que la corruption ne puisse s'étendre dans les terres. Les eaux de l'océan se déversèrent dans cette plaine et donnèrent naissance à la mer du Chaos.

Enfin Ulric se pencha sur le destin des hommes. Il leur apprit à façonner l'acier pour fabriquer des marteaux, des épées et des haches et il leur enseigna leur maniement. Il leur apprit à se battre, à chasser et à tuer. Finalement, il leur apprit comment faire du feu et l'utiliser. Tout cela, il le fit pour les préparer à l'interminable combat qu'ils devraient mener contre les laquais du Chaos. Il les forma bien et leur donna du courage. Il prit les hommes sous son aile, en leur promettant qu'il serait toujours là pour les protéger, car à partir de cet instant leurs vies devraient être consacrées au combat. En retour, le peuple d'Ulric fit serment de ne jamais laisser le moindre répit aux créatures du Chaos, tant qu'il aurait un souffle de vie, et de s'assurer que toutes les bêtes du Chaos qui tomberaient seraient incinérées afin de purifier le monde de leur présence grâce au feu sanctifié d'Ulric. De cette manière, la souillure ne pourrait plus se répandre. L'erreur d'Ulric ne doit jamais se renouveler et nous ne devons jamais permettre que des créatures semblables aux skavens puissent voir le jour dans ce monde. Ainsi, nous respecterons notre pacte pour l'éternité. Nous frapperons les hommes-rats sans peur, de même que les hommes-bêtes et toutes les créatures du Chaos, et nous ferons monter la flamme purificatrice d'Ulric jusqu'au firmament du ciel qui s'étend au-dessus de nos têtes.

La Chute de Kavzar

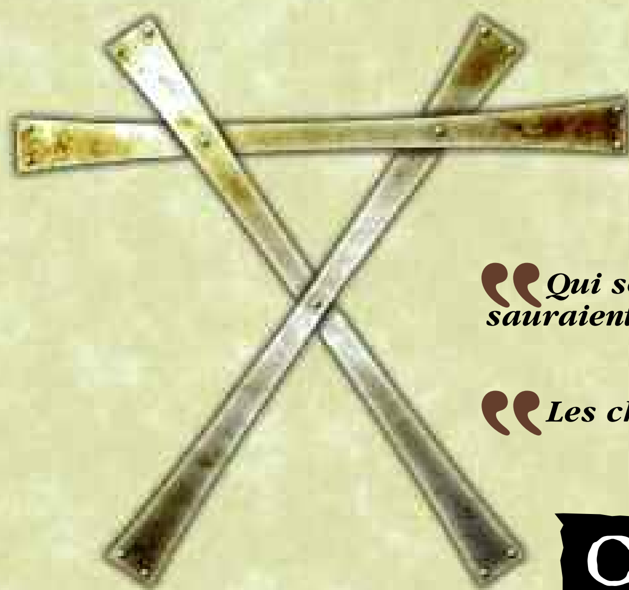
De tous les mythes qui entourent l'existence des skavens, l'un des plus persistants est probablement le conte de *La Chute de Kavzar*, aussi intitulé *Les Treize Sonneries du glas*. La version à laquelle se réfèrent le plus souvent les érudits est un ancien poème épique en 13 strophes, en tiléen dans sa version originale ou sous sa forme traduite. Toutefois, les sources de ce poème ont toujours soulevé des interrogations, particulièrement en raison du fait qu'en dépit de son titre le texte ne fait absolument aucune mention de Kavzar. En outre, le nom de Kavzar n'a rien de tiléen. Au cours de mes recherches, j'ai découvert une antique version de cette épopée, conservée par les nains depuis des millénaires et clairement antérieure à l'œuvre tiléenne. La description des événements est quasiment identique dans les deux documents, à l'exception du fait que le poème nain dépeint ceux-ci sous un jour beaucoup plus favorable que la transcription humaine, dans laquelle les nains sont calomnieusement décrits comme indifférents à toutes les souffrances des hommes.

À l'origine, cette oeuvre était évidemment en khazalid. Je vous la présente ici en reikspiel et je dois une immense reconnaissance au grand érudit nain Svenrik Marteaunoir, dont la traduction, contrairement à toutes celles que j'ai pu voir ou à l'œuvre tiléenne, respecte à la fois le rythme et les rimes de l'original. Cependant, comme dans le cas de la légende tiléenne, l'auteur de ce texte reste inconnu.



LA CHUTE DE KAVZAR OU *LES TREIZE SONNERIES DU GLAS*

*Il était autrefois une noble cité
Élevée au sommet d'un ancien promontoire.
Les nains et les humains qui l'avaient érigée
L'avaient édifiée selon leur bon vouloir.
C'était à la surface qu'habitaient les humains
Et les nains s'établirent dedans les souterrains.
Nul ne souffrit jamais ni manque ni chagrin
De tous ceux qui vivaient dans la belle Kavzar.
La cité légendaire était tout entourée
De vallons ondulants sous de riches moissons
Et sous leur chef de pierre les collines abritaient
Des métaux et des gemmes en somptueux filons.
Les rues de la cité étaient pavées d'argent
Et ses hauts bâtiments tout en or lambrissés,
Aussi sages que loyaux étaient ses habitants
Généreux et vaillants, les hommes de Kavzar.
Voyant les mille faveurs dont les comblaient
les dieux
Les hommes de la cité, voulant les glorifier,
Décidèrent d'élever un palais digne d'eux
Pour la plus grande gloire de leur divinité.
Au sommet de leur ville ils voulurent élever
Un temple majestueux surmonté d'une tour
Pour que chaque visiteur, marchand
ou troubadour
Admire la grandeur des dieux et de Kavzar.
Mais les hommes de Kavzar n'étaient point
bâtisseurs
Ils s'en allèrent donc solliciter les nains,
De tous leurs artisans ils choisirent les meilleurs
Et prirent les plus belles pierres que puisse tailler
la main.
Ils établirent leurs plans avec le plus grand soin,
Désireux qu'ils étaient de monter jusqu'aux cieux,
De monter hardiment au domaine des dieux
Qui, voyant devant eux les œuvres de Kavzar,
Abaisseraient sur elle un regard bienveillant.
Les jours devinrent semaines et les semaines mois
Et bientôt le printemps en l'été bascula,
Les hommes de Kavzar travaillaient vaillamment.
Puis l'été s'évanouit dans le froid de l'hiver,
Les semaines devinrent mois,
les années s'écoulèrent
Mais les hommes persistaient opiniâtrement.
C'est ainsi que les grands bâtisseurs de Kavzar
Transmirent à leurs fils leur œuvre en héritage.
Après qu'une centaine d'années fut passée
Le puissant temple enfin dans la ville fut dressé.
Son ombre s'étendait sur tout le voisinage
Il miroitait de jade, de gromril et de marbre
Sa tour enfin dressée comme un grand
candélabre
Si pointue et si haute qu'elle perçait les nuages.
Les heureux habitants de la belle Kavzar
L'admiraient, pleins de joie, les yeux écarquillés.
C'est alors qu'ils connurent une déconvenue
Leur tour était si haute et tellement pointue
Qu'on n'y pouvait fixer le moindre chevalet
Et que nul ne savait comment l'escalader.
Il était impossible d'atteindre le sommet
Pour y poser la flèche qui la couronnerait.
Dépités et contrits, les braves gens de Kavzar
Déplorèrent amèrement leurs rêves anéantis.
Ce jour-là arriva dans la ville attristée
Un homme au manteau long, coiffé d'un
capuchon
Qui leur promit son aide et celle de sa magie.
Le tonnerre gronda à son apparition,
Le vent tempétueux poussa de noires nuées
Mais il fit le serment de terminer la tour.
À ces mots les pauvres citoyens de Kavzar
Le prièrent aussitôt de leur porter secours.
Tout d'abord l'étranger voulut que l'on
marchande
Et formula ainsi son unique demande:
Il voulait la promesse qu'au sommet de la tour
On ferait une place à sa divinité.
Les bonnes gens de la ville ne virent pas le danger
Ils étaient dépourvus de toute fourberie.
Et tous les habitants de la fière Kavzar
Le prièrent d'user de sa sorcellerie.
Au soir dans leurs demeures ils étaient tous
rentrés.
Ils revinrent à minuit sur la pointe des pieds.
L'inconnu savait-il une puissante magie?
Les avait-il aidés comme il l'avait promis?
Levant les yeux au ciel, vers la tour, au sommet
Une cloche carillonnait, lancée à toute volée.
Et tous les malheureux qui vivaient à Kavzar
Virent bien que sonnait la dernière de leurs
heures.
Elle retentit une fois et puis deux et puis trois
Quatre, cinq, six et sept, en un lugubre pleur
Huit et neuf, dix, onze, la cloche du malheur
La douzième sonnerie les fit trembler d'effroi
C'est alors qu'elle sonna une treizième fois.
Une pluie impitoyable, aux gouttes comme
des pierres
S'abattit sans pitié sur la pauvre Kavzar
Dont tous les habitants s'enfuirent
vers leurs foyers.
L'aube ne vint pas. Dans le ciel couleur d'encre
Une noire tempête bouillonnait
comme un chancre.
La tour du temple était environnée d'éclairs
Et les pavés tremblaient sous les coups
du tonnerre.
À travers la tempête une cloche résonna
Égrenant lentement les treize sonneries du glas.
Sous les yeux horrifiés de son peuple, Kavzar
Succomba sous les coups de la fatalité.
Les jours devinrent semaines et les semaines mois
Sans relâche le déluge martelait la cité
Les champs si généreux étaient empoisonnés,
Les collines ravinées par la boue des torrents.
Les rues avaient perdu leurs beaux pavés d'argent
Et tout l'or des façades avait été lavé.
Ayez grande pitié des bonnes gens de Kavzar
Qui envoyèrent au loin plus de cent estafettes
Pour appeler à l'aide partout dans la contrée,
Mais si les cavaliers traversèrent la tempête
Jamais ils ne revinrent de cette chevauchée.
Les hommes de Kavzar se tournèrent
vers les cieux
De leur porter secours ils implorèrent les dieux.
Pour unique réponse des averses glacées
Sans la moindre merci s'abattirent sur Kavzar.
Ils descendirent alors au cœur des souterrains
Espérant obtenir l'assistance des nains
Mais ceux-ci ne pouvaient en rien les soulager
Car ils souffraient eux-mêmes les pires difficultés.
Les rats étaient venus pour piller les celliers
De leurs demeures de pierre maintenant inondées.
Épuisés, consternés, ils durent s'en retourner
Affronter leur destin dans les rues de Kavzar.
Les fièvres et la peste les fauchèrent par centaines
Les réserves qu'ils avaient étaient contaminées,
Ils étaient tous accablés de chagrins et de peines,
Les morts jonchaient les rues,
recouvrant les pavés.
La tempête fit pleuvoir des rochers enflammés
Qui saccagèrent tout ce qui n'avait brûlé.
L'univers n'était plus que cendres et fumées
Versant d'amères larmes sur les ruines de Kavzar
Ils osèrent implorer les puissances du Chaos.
Ils engendrèrent alors des monstres contrefaits,
Les jeunes comme les vieux subirent le fléau,
Les forts comme les faibles également frappés.
Et pendant tout ce temps, descendues de la tour,
Les treize sonneries résonnaient dans les cours,
Les treize sonneries marquant leur dernier jour,
Les treize sonneries qui ébranlaient Kavzar.
C'est alors qu'arrivèrent les skavens pernicieux,
Des rats démesurés armés de coutelas
Dont les griffes acérées luisaient d'un noir éclat
Et dont la soif de sang faisait briller les yeux.
Les skavens affluèrent, pullulants, par milliers,
Les skavens innombrables investirent la cité.
Les rares survivants coururent se réfugier
Dans le bastion des nains en dessous de Kavzar.
Mais il était trop tard. Leur destin les trouva
Car les nains eux aussi affrontaient les skavens.
Ils menèrent ensemble cette guerre souterraine
Ils furent main dans la main
en ce dernier combat
Hommes et nains alliés, luttant jusqu'au dernier.
De tous les habitants de l'ancienne cité
Aucun ne survécut pour dire qu'il y était
Pour chanter la mémoire de la glorieuse Kavzar.
Les skavens allaient griffant, mordant
et dévorant
Rongeant les os, rongeant les chairs avidement!
Les hommes et les nains tombèrent
en même temps
Sur les anciennes pierres toutes rougies de sang.
Au sommet de la tour, les treize sonneries du glas
Annoncèrent la victoire des sinistres hommes-rats
Nos plus grands ennemis, victorieux conquérants
Avaient pris possession de la grande Kavzar.
À présent écoutez la morale de l'histoire:
Hommes et nains toujours doivent rester alliés!
Défiez-vous des pactes avec les étrangers
Sous peine de voir la ruine un jour
nous menacer!
Repoussez le Chaos, sans trêve ni repos!
Pourchassez ses laquais, qu'ils soient petits
ou gros!
Afin que plus jamais on ne puisse succomber
Au funeste destin de la noble Kavzar.*



L'HISTOIRE DES SKAVENS

« Qui sont les skavens ? Les hommes-rats eux-mêmes ne sauraient le dire. »

—Kunder von Sprelt

« Les choses-hommes mourront ! Oui-oui… bientôt… »

—L'Écorcheur, du Clan Mors

Chapitre II

Les skavens n'ont que faire du passé et ne gardent aucune trace de leur histoire. Pour un skaven, les deux seuls instants qui ont la moindre importance sont le moment présent, où ils ne règnent pas encore sur le monde, et le moment très proche, où ce sera le cas. La seule forme d'histoire que les skavens considèrent digne d'intérêt est leur histoire personnelle, et non celle de leur race dans sa globalité. Un individu se souviendra des jours glorieux où il parvint au sommet de la hiérarchie de sa secte, ou du méprisable ennemi qui provoqua sa chute, mais il se souciera rarement de ses origines ou des hauts faits de tout autre skaven que lui. Ces créatures n'ont aucun rituel commémorant les morts, et les objets anciens sont tout simplement mis en pièces et récupérés pour en faire de nouveaux.

Les skaven n'ont pas non plus besoin de calendrier. Quand il s'agit de planifier des assauts militaires ou l'élaboration de bâtiments de grande taille, les skavens ne basent leur calcul de l'écoulement du temps que sur des éléments concrets, comme les pauses destinées à se sustenter, les couchers de soleil ou les phases de la lune du Chaos, Morrslieb. En dehors de cela, ils n'ont pas de concept de temps ou de dates, ni même d'années, de générations ou d'âges.

Par conséquent, l'histoire des skavens reste inconnue et les habitants du Vieux Monde ont peu de chances de la découvrir. Les skavens eux-mêmes ne s'en soucient pas, et les rares humains qui font l'effort d'en rassembler et d'en cataloguer les éléments sont confrontés à d'insurmontables difficultés. Les seules sources disponibles sont les rares humains qui ont été témoins de l'accomplissement des plans des skavens et ont réussi à y survivre. De plus, il est évident que bien des agents humains, qu'ils soient malveillants ou bien intentionnés, ont activement édulcoré ou altéré les quelques rapports dont on dispose concernant les actes des hommes-rats, persécutant ceux qui creusent un peu trop le sujet.

La raison pour laquelle ils agissent de la sorte reste aussi mystérieuse que tous les autres aspects des complexes projets des skavens. Quoi qu'il en soit, leur impact est indéniable ; les chroniques extrêmement rares qui relatent l'histoire des skavens sont bien maigres, contradictoires et pleines de supputations. Les quelques braves qui tentent de les compléter sont constamment frustrés, quand ils ne finissent pas sur le bûcher. Par conséquent, le récit historique que vous trouverez ci-dessous ne peut être imputé à aucun habitant du Vieux Monde et doit être traité en conséquence.

La première vague

L'histoire relatée dans *La Chute de Kavzar* est en grande partie véridique. La communauté fut fondée par l'une des premières tribus d'humains, entre les Montagnes Iranna au nord et la mer Tiléenne au sud. Peu après son installation, un groupe de nains en quête de gisements de minerai découvrit également la région. Prenant immédiatement conscience de la richesse des montagnes et du sous-sol, les deux races conclurent une alliance. Les humains et les nains travaillèrent et vécurent en parfaite harmonie, s'entraidant du mieux possible.

Bien qu'ils vécussent séparés, les humains en surface et les nains sous terre, les nains fournissaient la pierre, le métal et les compétences d'artisans nécessaires à l'évolution de la ville des humains, tandis que ces derniers travaillaient aux champs pour nourrir la population des deux communautés. Associée à prospérité de la région et des montagnes, la coopération entre ces deux grandes races permit à la cité d'atteindre sont apogée en termes d'architecture et de culture en l'espace d'une seule génération. Les techniques de construction et les talents d'ingénieur des habitants étaient les plus exceptionnels qu'on ait jamais vus dans le Vieux Monde, et il allait falloir attendre des siècles avant que les réalisations d'une communauté humaine n'arrivent à la cheville des merveilles qu'on trouvait dans les rues de cette ville. Le fleuron de la cité était son immense tour, qui reste à ce jour le plus haut bâtiment jamais érigé dans le Vieux Monde et qui se prolongeait dans le sous-sol, à une profondeur égale à sa hauteur si l'on en croit la légende.

Toutefois, malgré toute leur science, les bâtisseurs de la cité furent incapables de hisser le dernier élément au sommet de leur tour spectaculaire. C'est alors que l'étranger encapuchonné mentionné dans le mythe de Kavzar fit son apparition. L'identité de ce personnage reste la plus impénétrable énigme liée aux skavens et n'a toujours pas été élucidée. Les rares fois où ils parlent de leurs origines, les skavens se réfèrent à ce personnage sous le nom du « Façonneur », et on prétend qu'il appartiendrait à « une race plus ancienne que la leur ». Si l'on y ajoute la pluie de malepierre invoquée par la suite, la conclusion la plus probable est que le Façonneur était l'un des Anciens, et que la première cloche hurlante (que les hommes-rats nomment la Grande Cloche Hurlante), suspendue au sommet de la tour de la cité, était conçue pour invoquer des météorites depuis les cieux.

Quels qu'aient pu être l'identité et les desseins réels de l'étranger, l'effrayant pouvoir attribué à la cloche suscite l'incrédulité. En sonnant, elle déclencha une averse, un brouillard et un froid sans fin, emprisonnant la cité autrefois splendide dans une chape de ténèbres et de détresse. Puis vint le déluge de malepierre, déformant et pervertissant la région à tout jamais. Les récoltes furent empoisonnées, le minerai corrodé et les humains et les nains décimés par la maladie, la famine et le meurtre. La cité elle-même, dans toute la gloire et la splendeur de son architecture, fut dégradée et corrompue par cette averse de Chaos brut, puis transformée en un labyrinthe cyclopéen dont la hideur était à la mesure de son ancienne beauté. Et tandis que

les habitants périssaient et que la ville était transformée, des créatures naissaient, qui allaient dévorer les rares survivants et feraient à jamais leur foyer de cette parodie de cité. Les hommes-rats étaient nés d'un massacre et leur tout premier acte en ce monde fut un génocide.

Skarogne

Kavzar n'était plus et Skarogne était née, mais on n'avait pas fini d'entendre parler des hommes-rats. Durant les années qui suivirent la destruction de Kavzar, ils firent profil bas, s'engraissant sur les ressources qu'ils avaient prises en renversant la cité. On pense qu'ils étaient satisfaits de leur nouveau foyer, croissant et multipliant dans les terriers qui s'étendaient en dessous et amassant toujours plus de malepierre. On peut imaginer qu'il y eut de terribles conflits internes et même des guerres entre eux, car cette race est célèbre pour sa sournoiserie. Et en massacrant les faibles, ils devinrent de plus en plus forts. Mais les hommes-rats restèrent cachés du reste du monde, comme un cauchemar qu'on se hâte d'oublier, hantant les ruines marécageuses du cadavre décrépit de la cité.

Environ 1600 ans avant la naissance de Sigmar, les hommes-rats refirent surface. Surgissant des abysses de la folie, les créatures que nous appelons aujourd'hui skavens émergèrent de leurs terriers. Dotés d'une intelligence acérée et d'un corps humanoïde, ces êtres étaient les maîtres incontestés de Skarogne, et au fil des siècles, ils avaient utilisé la malepierre pour découvrir les mystères de la magie. Mais avec le temps, les skavens avaient épuisé les ressources en malepierre des ruines de leur cité, ce qui les forçait à s'aventurer de plus en plus loin pour trouver cette substance sacrée. Et le monde était assurément dangereux, rempli d'orques et de gobelins, de tribus transhumantes d'hommes sauvages et bien pire encore. Les skavens savaient que le monde attendait ses véritables maîtres, et pour mener à bien une conquête qu'ils estimaient inévitable, ils se replièrent à Skarogne pour concevoir un moyen d'écraser ce monde et de mettre leurs pattes dessus.

Le drame de Skarogne

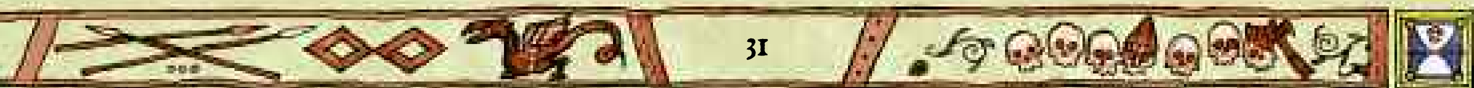
Malgré les obstacles, les épidémies et une pénurie de nourriture de plus en plus grave, les skavens prospéraient dans les tunnels de Skarogne. Au bout d'un temps, il y en eut tant qu'ils durent étendre leurs terriers, mais ils ne creusaient pas assez vite pour pallier le manque d'espace. Les skavens firent donc appel aux sorciers, leur demandant d'agir et de leur ouvrir les portes d'un endroit où tous les hommes-rats pourraient vivre et prospérer. Les ancêtres des Prophètes Gris projetèrent d'ouvrir une immense crevasse dans le sol, afin de disposer d'assez de place pour tous. Ils construisirent donc une terrible machine alimentée par la malepierre et destinée à emprisonner et diriger les énergies magiques, un appareil qui fendrait la roche sous les montagnes.

Ils travaillèrent pendant des décennies jusqu'à ce que finalement, lors d'une grandiose cérémonie dans une salle spécialement creusée sous Skarogne, les sorciers activent leur sinistre invention. Ils invoquèrent l'énergie brute qui parcourait les profondeurs de la terre, pour l'accumuler de force dans leur machine démente de fer et de cuivre. L'engin se mit à tressauter et à fumer tandis que l'énergie s'accumulait dans ses entrailles. Quand les sorciers pensèrent qu'ils en avaient assez amassé et cessèrent leur psalmodie, la machine éructa un torrent d'étincelles et fit trembler la terre elle-même. Le sol s'ébranla, faisant sonner la grande cloche suspendue au temple, à la surface. Une immense crevasse commença à apparaître et il sembla que le plan démentiel des skavens allait s'accomplir. Mais tel n'était pas le cas. La machine s'enraya et dans un éclair aveuglant, elle se fendit en deux, libérant une quantité extraordinaire d'énergie qui déferla dans les tunnels et déchira des centaines de skavens en petits morceaux velus, mettant Skarogne en pièces. Les plafonds s'effondrèrent, faisant plusieurs milliers de victimes supplémentaires, et l'énergie destructrice se répandit depuis Skarogne dans toutes les directions. L'antique cité fut engloutie dans un grondement atroce tandis que la mer balayait les ruines et noyait ce paysage torturé.

Bien que la cité fût en ruine, c'est à ce moment que de nouveaux maîtres émergèrent parmi les skavens, formant le conseil des Treize qui dirigerait les hommes-rats. Les sorciers survivants fondèrent l'ordre des Prophètes Gris, qui allaient en devenir les conseillers et mener leur race vers un avenir radieux.

Conséquences et expansion

Une fois que les tremblements de terre eurent fini d'abattre Skarogne et l'ensevelirent sous les eaux croupies, il devint évident que les skavens devaient étendre leur territoire. La catastrophe ne fit qu'aggraver le manque de nourriture et d'espace vital. Par conséquent, les skavens se répandirent dans le Vieux Monde, migrant vers de



Mythes communs

Les mythes et les légendes de la plupart des races et des nations du Vieux Monde conservent la trace de ces migrations. À Kislev, elles sont présentées comme résultant des actes du frère maléfique d'Ursun, qui devint le Père des Rats et conduisit ses serviteurs vers le nord pour punir l'orgueil de son frère. En Norsca, elles se mêlèrent aux légendes des démons marins et on dit qu'ils furent repoussés dans l'océan grâce à d'anciennes chansons. En Arabie, leur invasion fut surnommée le Polissoir aux Érudits, car les créatures y furent perçues comme une punition divine visant les hommes qui se fiaient trop à la science, et en Cathay on affirma qu'ils avaient été vomis de la gueule gigantesque du Grand Dragon Noir qui vit enroulé dans les profondeurs de la terre.

La science pervertie

L'autre raison pour laquelle les nains méprisent tant les skavens, c'est parce que les hommes-rats sont leurs seuls rivaux en matière de science et d'ingénierie. Toutefois, si les nains prisent plus que tout l'artisanat méticuleux et les résultats durables, les skavens sont tout à l'opposé, se satisfaisant des solutions expéditives du moment qu'elles fonctionnent, et ne se souciant pas que leurs inventions explosent au bout de quelques utilisations. Les nains y voient une insulte au concept même d'invention et une injure envers leur fierté, en particulier à cause du fait que la technologie skaven continue à surpasser la leur (et précisément parce que ces derniers n'ont pas besoin de se soucier de sécurité ni de durabilité).

nouvelles terres pour y chercher des ressources et étendre leur contrôle sur le pays. Les skavens migrateurs établirent des forteresses sur les Terres du Sud, en Arabie et sur les Terres Sombres. Le seigneur Malkrit, un des membres du conseil des Treize, mena le clan Moulder en un lieu que l'on appellerait bientôt Malefosse. Le seigneur Viskrin ordonna au clan Eshin d'établir une forteresse dans le lointain Cathay. Certains skavens traversèrent même les mers pour fonder des communautés dans les jungles humides de Lustrie.

Le massacre des nains

Pendant que la Grande Bouffée (c'est là le nom qu'ont donné les skavens à cette période) répandait la présence toxique des hommes-rats aux quatre coins du globe, leurs armées restées dans le Vieux Monde se donnèrent un objectif unique et fanatique : l'extinction totale de la race des nains. C'était un but qu'ils partageaient avec les troupes des peaux-vertes et leurs deux races conclurent une alliance contre nature pour l'atteindre. Toutefois, contrairement aux skavens qui combattaient pour le territoire ou la domination, les orques et les gobelins se battaient parce que c'était tout ce qu'ils savaient faire. S'ils n'étaient pas aussi malins que leurs alliés hommes-rats, leurs guerriers étaient bien mieux entraînés. Par conséquent, et parce que les skavens usaient de tactiques d'escarmouche et d'embuscades plutôt que de se livrer à des assauts frontaux, c'est de la férocité inébranlable des peaux-vertes que les nains se souviennent le mieux, et c'est cette race qu'ils citent en premier dans leur grand *Livre des Rancunes*.

Cela ne veut pas dire que les nains ignoraient la présence de leurs ennemis skavens, ni qu'ils n'ont pas, encore aujourd'hui, soif de vengeance contre les hommes-rats et leurs innombrables atrocités. En fait, sans les skavens, les armées des peaux-vertes n'auraient jamais pu entrer dans la forteresse naine de Karak Ungor, cachée dans les profondeurs souterraines. Les sapeurs skavens furent aussi responsables de l'inondation de Karak Varn un an plus tard, et les nains parlent encore de l'affreux spectacle qui s'ensuivit, quand les hommes-rats se délectèrent des cadavres boursouflés de leurs frères d'armes noyés.

Après ces premières victoires, les troupes combinées des skavens et des peaux-vertes prirent les montagnes du sud en tenaille et repoussèrent peu à peu les nains vers le nord. Les pics de l'Échine du Dragon furent bientôt abandonnés et tous les Karak situés plus loin au sud furent perdus. Les nains ne cessèrent jamais de se battre, et lors de cette guerre qui fit rage pendant des siècles, ils perdirent et regagnèrent de vastes portions de leur ancien empire à plusieurs reprises. Mais malgré tout, leurs ennemis gagnaient inexorablement du terrain. Après un millénaire de batailles incessantes, les skavens et les peaux-vertes avaient mis la main sur des forteresses impressionnantes comme Karak Azul, Karak Drazh et Karak-aux-Huit-Pics, et en –380 CI, les deux armées libérèrent toute l'étendue de leur sinistre puissance sur la capitale naine de Karaz-a-Karak. Il sembla un moment que l'heure du splendide et inébranlable empire des nains avait sonné, mais un cri de résistance éclata alors, sous la forme du rugissement d'un canon. Les nains venaient de découvrir les secrets de la poudre et ils l'utilisèrent en grande quantité à Karaz-a-Karak pour repousser les hordes vertes et velues.

Les nains auraient eu peu de chances de supporter un autre massacre, mais un événement empêcha ce coup final de s'abattre. Le clan Pestilens revint dans le Vieux Monde après son séjour en Lustrie afin de prendre le pouvoir chez les skavens, ce qui précipita la totalité de la race des hommes-rats dans une guerre civile chaotique et brutale. Au même moment, les nains trouvèrent de nouveaux alliés chez les humains, dont la population allait croissant. Leurs deux armées n'ayant plus qu'un ennemi unique à affronter, les nains furent capables de repousser l'invasion des peaux-vertes, et quelques siècles plus tard, ils remportèrent une victoire décisive à la bataille du Col du Feu Noir.

Nagash

Les nains n'étaient pas les seuls à se dresser sur le chemin des skavens. Ils convoitaient Nagashizzar et les mines de malepierre du pic Dolent, mais l'endroit était sous l'emprise d'un effroyable nécromancien nommé Nagash. Les skavens et les légions de morts-vivants du nécromancien s'affrontèrent pendant près d'un siècle, et bien que le sorcier en sortît affaibli, les hommes-rats furent incapables de le vaincre. Même si les skavens avaient été capables de faire une percée au milieu de ses troupes et d'affronter le sorcier en personne, les Prophètes Gris ne se croyaient pas capables de le vaincre.

Toutefois, les sournois skavens savaient que bien des prisonniers croupissaient dans les geôles de Nagash et ils pensaient que l'un d'entre eux saisirait sans doute une occasion d'occire son ravisseur. Pour faciliter le travail de l'assassin, les Prophètes Gris créèrent une arme si puissante qu'elle anéantirait à la fois le tueur et sa victime. La lame était forgée en malepierre extraite du pic Dolent et en gromril volé à Karak Varn. Le métal en fusion fut imprégné de sorts épouvantables et la lame fut refroidie dans de la bile acide et des toxines magiques. Des runes furent gravées sur toute sa longueur, si puissantes que leur simple lecture provoquait la mort. Finalement, un morceau de malepierre taillé avec grand soin fut incrusté dans son pommeau, permettant aux skavens de voir par les yeux de son porteur et de lui transmettre des sorts de protection capables de dévier la magie mortelle de Nagash.

Les skavens s'infiltrèrent dans le repaire du nécromancien en rampant dans des tunnels secrets, jusqu'à ce qu'ils parviennent à la cellule du captif qu'ils avaient choisi, un prince du sud. Ils le libérèrent et lui donnèrent l'épée, dont il se saisit, plein de haine. Les Seigneurs de la Ruine le poussèrent vers la salle du trône. Cheminant à travers un dédale de couloirs, le prince arriva finalement devant le trône où siégeait Nagash, qu'il attaqua. Le nécromancien se défendit, déchaînant de telles quantités d'énergie magique que le choc en retour tua plusieurs Seigneurs Gris. Mais l'humain persévéra, protégé qu'il était par les skavens et transmettant leurs sorts par l'intermédiaire de sa lame, et il tailla Nagash en près d'un millier de morceaux. Les skavens anxieux se précipitèrent depuis leurs cachettes pour rassembler ces morceaux et les jeter dans les forges à malepierre, détruisant apparemment le nécromancien à tout jamais.

Une fois Nagash renversé et ses armées éparpillées, les skavens s'emparèrent rapidement de Nagashizzar et de la mine du pic Dolent. Ils réduisirent en esclavage les humains de l'empire de Nagash, et au fil des siècles, parvinrent à extraire d'énormes quantités de malepierre qu'ils rapportèrent à Skarogne. Le clan Rikek, qui était au centre de cette activité, s'enrichit énormément grâce à l'exploitation des mines. Toutefois, dans leur folle hardiesse, les skavens avaient sous-estimé le pouvoir de Nagash. Des siècles plus tard, le nécromancien revint avec une armée de morts-vivants et écrasa le clan tout entier en l'espace d'une seule nuit.

Quand les survivants rapportèrent le retour de Nagash, Skarogne envoya une immense armée assiéger Nagashizzar avant que le sorcier ne puisse assouvir sa vengeance sur le reste des skavens. Toutefois, au bout de plusieurs mois de combat, il parut évident que Nagash avait été considérablement affaibli par sa «renaissance», et qu'il n'avait pas la force de s'en prendre continuellement aux skavens. De plus, comme les hommes-rats avaient déjà épuisé les ressources en malepierre des mines du pic Dolent, il n'y avait aucune raison de prolonger ce ruineux conflit. Les skavens battirent donc en retraite, laissant le nécromancien pourrir dans ses ruines.



L'ascension du clan Pestilens

Comme mentionné précédemment, le retour du clan Pestilens dans le Vieux Monde marqua un tournant pour les skavens et aida leurs adversaires autant qu'il leur nuisit. Pendant la première migration, le clan Pestilens avait voyagé jusqu'aux jungles putrides de Lustrie. Là, les skavens avaient été assaillis par les épidémies qui les avaient décimés. Au bout de quelques courtes générations, les hommes-rats développèrent une résistance naturelle contre ces maladies mortelles et finirent même par voir dans ces épidémies l'œuvre du Rat Cornu.

Le clan s'installa dans un temple pré-humain de l'intérieur de la Lustrie et apprit bien des choses effrayantes des ses habitants dégénérés, des inscriptions encore visibles sur les murs, et des ignobles catacombes en dessous. À chaque génération, le clan Pestilens devenait plus fort, combattant les guerriers hommes-lézards dans les cavernes et les jungles environnantes. Ils en réduisirent en esclavage et en sacrifièrent des milliers à l'épouvantable Rat Cornu et devinrent de plus en plus obsédés par le culte et les cérémonies. Par la suite, ils devinrent des adeptes dévoués de la décrépitude, auxquels le Rat Cornu accordait des visions de corruption.

Une fois qu'ils eurent épuisé les ressources des environs, ces moines de la peste, ainsi qu'ils s'étaient surnommés eux-mêmes, décidèrent qu'il était temps de retourner auprès des leurs, dans le Vieux Monde. Dans un grand mouvement d'exode, les membres du clan Pestilens et leurs esclaves se frayèrent un chemin dans la jungle pour parvenir aux rives de la mer. Là, les moines de la peste ordonnèrent aux esclaves de leur fabriquer de grossières embarcations destinées à traverser les eaux, et c'est ce qu'ils firent. Ils arrivèrent au rivage des lointaines Terres du Sud, où ils établirent une nouvelle forteresse. Ils envoyèrent des émissaires à Skarogne pour annoncer leur retour et leur nouveau rôle en tant que prêtres de la décrépitude du Rat Cornu. Cependant, le conseil des Treize n'avait pas besoin d'une nouvelle faction avec laquelle il devrait partager son pouvoir. Les Seigneurs de la Ruine firent massacrer les émissaires et renvoyèrent leurs cadavres pourris aux Seigneurs de la Peste en guise de leçon d'humilité.

La réaction des moines de la peste fut de prendre la cité humaine de Bhagrusa, déchaînant apparemment leur frustration sur la plus proche communauté humaine. Mais leur véritable objectif ne fut révélé que quand ils assiégèrent la forteresse skaven qui se trouvait dissimulée dessous. Toute communication avec cette lointaine communauté skaven fut immédiatement interrompue. Le conseil, inquiet, envoya une troupe d'éclaireurs, et au bout de plusieurs mois, ils découvrirent ce qu'il était advenu de l'ancienne cité humaine. Elle était dépourvue de toute étincelle de vie et remplie de cadavres de skavens pourrissants et arborant les stigmates d'une terrifiante maladie. Les moines de la peste avaient encerclé la forteresse du clan Merkit avec d'immenses chaudrons remplis d'une mixture immonde d'abats et de chair en putréfaction mêlée de malepierre, et ils s'étaient servis de gigantesques soufflets pour inonder les grottes creusées sous la ville de vapeurs nocives qui transmettaient toutes sortes de maladies mortelles. Ceux qui avaient fui à la surface avaient été capturés et réduits en esclavage, et seul le seigneur Merkit en personne et une poignée de ses lieutenants avaient réussi à s'échapper pour relater cette tragédie.

En guise de représailles, le conseil des Treize envoya des armées de guerriers des clans assistés de technomages utilisant leurs terribles machines. À ce moment, la nouvelle de l'ignoble massacre de Bhagrusa s'était cependant répandue et bien des forteresses des Terres du Sud se rendirent avant même que les armées ne quittent Skarogne. L'incapacité du conseil à s'occuper du clan Pestilens le discrédita et bien des clans guerriers se séparèrent du reste de la société skaven, soit pour se faire la guerre entre eux, soit pour rejoindre le clan Pestilens dans les Terres du Sud. Au bout de quelques générations, le conseil perdit complètement le contrôle des Terres du Sud et commença à perdre sa mainmise sur l'Empire Souterrain dans son propre territoire.

Ces luttes intestines durèrent 400 ans, scindant la race des skavens en deux hémisphères : le nord dirigé par le conseil et le sud aux mains des Seigneurs de la Peste. Les clans opportunistes changeaient régulièrement de camp, soutenant toujours la faction la plus avantageuse. Il en résulta un état de guerre constant qui ravagea les Terres du Sud pendant des générations, mais il semblait bien que rien n'était destiné à changer. Les skavens étaient dans une impasse, chaque camp croyant être le préféré du Rat Cornu.

Toutefois, tout changea avec le retour du clan Eshin. Formés aux arts de l'assassinat au Cathay, ses tueurs vêtus de noir pouvaient s'infiltrer dans les repaires les mieux défendus et abattre leurs ennemis les plus puissants sans être découverts. Le clan Eshin prêta serment d'allégeance au conseil des Treize et se mit immédiatement à l'œuvre pour anéantir le clan Pestilens. Pendant des générations, le clan Eshin se servit de tactiques de terreur et d'assassinat pour ramener les clans renégats sous la coupe du conseil, brisant peu à peu la mainmise du clan Pestilens sur les Terres du Sud.

Maladies de destruction massive

La Mort noire et la peste rouge ne sont que deux des épidémies qui, à l'insu de leurs victimes, tirent leurs origines des skavens. La cloque est également bien connue, provoquant l'apparition de poches remplies de fluides sur tout le corps et causant la mort en 13 jours. Les vers de gangrène sont une forme larvaire d'un parasite répandu chez les rats et qui dépose ses œufs dans la chair humaine. La fièvre estalienne ralentit le flux du sang et sa victime perd toute motricité jusqu'à n'avoir même plus la force de manger. La ruine vermillon trace des lignes violettes sur toute la peau avant que sa victime ne finisse par s'étouffer avec son propre sang ; et le feu de saint Ehrlich provoque une fièvre brûlante tandis que le malade éprouve des hallucinations, se croyant en proie à des supplices infernaux. Ces derniers symptômes sont rarement fatals, mais bien des malades se suicident, convaincus qu'ils sont déjà damnés pour leurs péchés.

Une histoire oubliée

Si l'on se souvient parfaitement de la Mort noire de 1111, les chroniques de l'Empire ont oublié ou délibérément omis de mentionner l'invasion de skavens qui l'accompagna. On y parle simplement d'un déferlement de rats de taille inhabituelle, lesquels dévorèrent les nombreux cadavres jusqu'à atteindre un nombre et des proportions énormes. Aujourd'hui, les exploits de Mandred le Tueur de Rats ont été édulcorés et presque oubliés, et on l'a ramené au statut de héros de contes pour enfants. Des gravures le représentent souvent en train de chasser ces satanées vermines des rues d'un simple coup de botte.

Les Seigneurs de la Peste réalisèrent qu'ils perdaient du terrain et demandèrent donc audience au conseil des Treize à Skarogne. Les Prophètes Gris intercédèrent auprès des Seigneurs de la Ruine afin qu'ils jurent de ne pas tenter d'assassiner les émissaires. Ainsi, Nurglitch, le plus puissant Seigneur de la Peste du clan Pestilens, se rendit dans le nord pour traiter avec le conseil.

Naturellement, il y eut plusieurs tentatives pour tuer ce dirigeant important durant son voyage, mais il finit par arriver à Skarogne. Là, il s'inclina et demanda à être accepté au sein du conseil, offrant les ressources du clan Pestilens aux Seigneurs de la Ruine. Nurglitch disposait d'un argument supplémentaire ; lui et ses disciples étaient porteurs d'une souche particulièrement virulente de fièvre du crâne jaune et s'ils n'arrivaient pas à se mettre d'accord, ils seraient forcés de la libérer, exterminant le conseil tout entier ainsi qu'une grande partie de la race des skavens. Les Seigneurs de la Ruine acceptèrent le retour du clan Pestilens et Nurglitch, qui survécut au jugement par le combat, gagna sa place parmi eux. Alors que ces siècles de guerre civile avaient permis aux races de la surface d'échapper pendant un temps à l'attention des hommes-rats, le prix à payer serait lourd en définitive ; l'art des Seigneurs de la Peste s'ajoutait à l'arsenal des skavens.

La mort glorieuse

À cause de la réputation de couardise et de propension à la discorde des skavens, beaucoup pensent qu'ils sont trop impatients ou trop stupides pour ourdir des plans à long terme. En ce qui concerne les hommes-rats en tant qu'individus, c'est peut-être vrai, mais le poids des pressions culturelles, des conflits internes et des sabotages mutuels, associé à sa montée en puissance graduelle, a donné à cette race une notion particulière de la patience et de la ruse. Quand un seigneur de guerre met un plan sur pieds et commence à élever des guerriers pour l'accomplir, un autre peut avoir vent de son projet et commencer à l'imiter ; des décennies plus tard, une fois que les deux chefs se sont entre-tués au cours d'une bataille pleine de fiel et de rancœur pour savoir qui était le mieux à même de mener l'attaque, un nouveau seigneur de guerre pourra reprendre là où ils s'étaient arrêtés. Ainsi en va-t-il de leur plan pour reconquérir l'empire de l'humanité, un plan qui a débuté quelque 500 ans avant que le premier coup ne soit porté, et durant tout ce temps, l'humanité était inconsciente du danger tapi sous ses pieds.

En effet, les humains de cette époque étaient encore moins conscients de la menace des skavens qu'aujourd'hui. Ils n'avaient affronté que les peaux-vertes lors des guerres naines, et ces guerriers taciturnes n'avaient pas vu la nécessité de décrire les hommes-rats en détail. Une fois les armées des orques et des gobelins mises en déroute, il n'y avait plus grand-chose à craindre. Sans ennemi extérieur, l'humanité devint son propre adversaire. Quelques siècles après que Sigmar eut fondé cette grande nation, l'Empire était paralysé par la corruption, l'indolence et les dissensions. Ceux qui restent toujours sceptiques vis-à-vis de la ruse et de l'intelligence surnaturelles des hommes-rats devraient prendre note ; même s'ils n'ont rien fait pour favoriser ce processus de décrépitude sociale, ils ont coordonné leurs plans multiséculaires pour frapper au moment exact où l'Empire était au plus bas. À la fin du premier millénaire, l'Empereur Boris l'Avide ne devait sa place sur le trône qu'au fait qu'il était le seigneur le plus corrompu de son royaume, et son Empire s'était effondré sous lui, sombrant dans les affres de la guerre civile.

Naturellement, les premiers coups des skavens furent invisibles. Les épidémies étaient si omniprésentes dans le Vieux Monde que peu de gens auraient pu concevoir qu'elles fussent des armes de guerre. La Mort noire, qui tirait son nom des taches noires et grandissantes qu'elle faisait apparaître sur la peau au fur et à mesure de l'affaiblissement de sa victime, fut pour la première fois détectée dans les régions du sud, et beaucoup pensèrent donc qu'elle avait été apportée par les marchands tiléens. À l'époque, les moyens de communication étaient limités, et ce ne fut que quand la peste ravagea les rues de Nuln et de Talabheim que l'on put mesurer la véritable étendue du fléau. C'est alors que la panique éclata.

La virulence et la vitesse de propagation de la maladie étaient terribles et ses victimes trépassaient en quelques jours, voire quelques heures, une fois les premiers symptômes apparus. Aucun remède connu n'avait d'effet et la rapidité de l'épidémie ne laissait pas le temps de l'étudier. On pensa bientôt qu'il serait impossible de l'arrêter et que les suppliques adressées aux dieux étaient la seule façon d'y échapper. Les nobles comme les manants étaient atteints, et en 1115, l'Empereur Boris l'Avide lui-même compta au nombre des victimes de la peste (bien qu'en réalité il ait succombé au shuriken d'un assassin du clan Eshin). À cet instant, la population de l'Empire avait été réduite à moins de la moitié des effectifs de la génération précédente.

C'est alors que les hommes-rats lancèrent leur assaut. Ils surgirent en masse de leurs terriers souterrains sous chaque cité, chaque petite ville de l'Empire. Les quelques humains épargnés par la peste n'avaient pas le temps de se préparer, ni même la volonté nécessaire pour résister aux skavens. Beaucoup les virent comme la dernière trompette de l'apocalypse, un fléau qui balayerait jusqu'au dernier vestige de l'humanité décimée. Renforcés par cette terreur, les skavens prirent des cités entières en quelques heures. Ceux qui étaient trop jeunes ou trop vieux pour travailler furent exécutés à vue et ceux qui tenaient debout et pouvaient manier une pioche furent réduits en esclavage dans les mines des skavens. En l'espace d'une autre année, un tiers de la population déjà exsangue de l'Empire avait été massacré ou réduit en esclavage, et seules trois cités tenaient bon face à l'envahisseur skaven : Altdorf, Talabheim et Middenheim. Toutefois, étant donné l'absence d'Empereur sur le trône, les hommes-rats se considéraient victorieux et il ne restait pas assez d'humains assez braves pour les contester. Il semblait bien que ce fût la fin de l'Empire de Sigmar, mais une fois encore, le destin changea la donne et deux événements empêchèrent le coup fatal de s'abattre.

En 1116, les skavens marchèrent vers l'ouest pour prendre les derniers territoires de l'Empire. Mais en entrant en Sylvanie, ils rencontrèrent un ennemi qu'ils ne pouvaient pas vaincre aussi facilement et une nouvelle abomination fut lâchée dans le vaste monde. Cinq ans plus tôt, quand la peste avait commencé, on avait

aperçu une météorite qui s'abattait sur la Sylvanie. Comme la pierre qui tomberait plus tard sur la ville de Mordheim, il est maintenant évident que cette météorite était composée, entièrement ou partiellement, de malepierre. Dans le chaos des années de peste, nul n'avait été envoyé s'enquérir des dégâts qu'elle avait provoqués, mais quand les troupes des skavens passèrent les frontières de la Sylvanie, une armée les attendait de pied ferme. Une armée de morts.

Confrontés à un ennemi immunisé contre la maladie et la peur et dont les effectifs étaient presque équivalents aux leurs, les skavens furent privés des avantages tactiques dont ils avaient l'habitude. La petite troupe qui avait été envoyée en Sylvanie fut rapidement éliminée par la horde des morts-vivants et leur général nécromancien, van Hel. Les skavens répliquèrent comme ils l'avaient toujours fait ; en envoyant vague sur vague de soldats dans la province pour écraser leur ennemi. La guerre entre ces deux races abominables dura presque cinq ans et aucun camp ne parvint à l'emporter. Mais cette lutte écarta les grandes armées des hommes-rats des restes de l'Empire et épuisa leurs troupes (ainsi que celles des morts-vivants, ce qui était tout aussi bénéfique aux humains). Finalement, l'Empire avait une chance de contre-attaquer ses conquérants, mais les dégâts qui lui avaient été infligés étaient si terribles que personne n'était assez brave pour envisager la réussite d'une telle entreprise, sans parler de convaincre d'autres hommes de se rallier à cette cause perdue.

Personne ? Pas tout à fait.

Quand la peste avait frappé, le Comte Électeur Mandred von Grotkaas, dirigeant de Middenheim, avait ordonné que les grands viaducs de pierre de la cité fussent détruits pour empêcher l'épidémie d'entrer dans ses murs. Cette action décisive avait épargné à la cité le plus gros des horreurs du fléau et son armée était restée forte. Quand les hommes-rats attaquèrent, ils reconnurent Middenheim comme le dernier bastion de la puissance impériale et assiégèrent la cité, tandis que leurs sapeurs creusaient des tunnels dans la montagne en dessous. Mais Mandred ne fléchit pas, même malgré le peu de chances qu'il lui restait. Il ordonna qu'on fasse inonder les niveaux inférieurs de la ville. Son grand courage, associé à ses talents de chef, inspira ses hommes qui repoussèrent furieusement et sans relâche les assauts des hommes-rats. La cité tint bon pendant des mois et quand la bataille de Sylvanie commença, beaucoup de troupes des hommes-rats se dressèrent les unes contre les autres ou battirent en retraite.

Bien conscient du fait qu'il s'agissait peut-être de sa dernière chance d'arrêter l'immonde marée des hommes-rats, Mandred rassembla les derniers soldats et templiers de la cité et mena une chevauchée au milieu des armées des skavens, brisant le siège et mettant les créatures en déroute. Après avoir affronté pendant des années des adversaires écrasés par le nombre et effrayés, les skavens n'étaient pas préparés ni motivés pour affronter une charge de chevaliers en armure. Tirant profit du moindre avantage, l'armée de Mandred chevaucha vers le sud et jusqu'à Altdorf, qu'elle délivra également. Son armée grossit et il se lança dans une grande croisade contre les hommes-rats dans tout l'Empire. Au cours des cinq années qui suivirent, les skavens finirent par s'entre-déchirer et furent repoussés dans les profondeurs de la terre. C'était une défaite, mais pour les skavens, elle n'était que temporaire. Car désormais, ils connaissaient intimement leur ennemi, ses terres, ses troupes, ses forces et ses faiblesses, et ce n'était qu'une question de temps avant qu'ils ne recommencent.

L'ombre s'étend

Il fallut presque sept cents ans, mais les skavens frappèrent avec une force et une fureur équivalentes, cette fois contre la Bretonnie. Là-bas, leur maladie favorite fut connue sous le nom de peste rouge à cause des marques écarlates qui apparaissaient sur le visage et la gorge de ses victimes. La peste rouge mettait plus de temps à tuer que la Mort noire, ce qui la rendait un peu plus facile à contenir, mais les souffrances de ses victimes n'en étaient que plus atroces. Elle apparut d'abord à Bordeleaux et ensuite à Brionne, avant de se répandre à l'est le long de la Brienne, et au sud jusqu'en Tilée. Une fois encore, les skavens attendirent que la totalité de la région du sud soit ravagée par la maladie et le dépeuplement, et ils attaquèrent. Ils pillèrent Brionne et Miragliano, et assiégèrent Quenelles. Toutefois, les seigneurs du nord de la Bretonnie ne mirent pas longtemps à réagir,



et avec l'aide des elfes de l'Athel Loren, ils repoussèrent bientôt les skavens dans les profondeurs de la terre.

Durant ce millénaire, l'humanité explora le monde, et découvrit qu'aucun endroit n'était à l'abri des déprédations des hommes-rats. Quand Marco Colombo atteignit la Lustrie, il découvrit des skavens tout à fait prêts à massacrer ses hommes, et quand les marins tiléens gagnèrent les rives du Cathay, ils trouvèrent des skavens qui rôdaient déjà dans les ombres de ce pays. Finalement, l'humanité prit conscience de l'étendue de l'empire souterrain des skavens et de leur population.

Une fois encore, il est facile de sous-estimer les skavens, et d'imaginer l'Empire Souterrain comme un simple labyrinthe de tumuli grossiers remplis de terre entourant quelques grandes communautés. Voilà une conception réconfortante mais incroyablement erronée. Les tunnels des skavens sont hauts de plafond, de construction robuste et incroyablement étendus. Au tournant du deuxième millénaire, les skavens ont construit des réseaux sous chaque ville et cité de l'Empire, et tous mènent à leur capitale, la décrépite et perverse Skarogne, dont certaines mines sont aussi profondes que sa tour est haute.

Leurs réseaux ne peuvent pas traverser l'immense étendue du Grand Océan Occidental pour atteindre la Lustrie ou Naggaroth, mais c'est là leur seule limite. Le Grand Labyrinthe, comme ils l'appellent, permit bientôt de voyager sans interruption depuis les steppes du Chaos au-delà de la Norsca et de Kislev, sous la mer des Griffes et vers Albion, à travers l'Empire et la Bretonnie jusqu'en Tilée et en Estalie, et encore plus au sud, vers l'Arabie, les Terres du Sud et au-delà. Ni les Montagnes du Bord du Monde ni les Terres des Géants ne peuvent ralentir la marche des troupes des skavens quand elles se rendent au Cathay et dans les îles situées au-delà. Bien que le chemin soit long et souvent étroit, il n'y a sous terre aucune montagne, aucun marais ni aucune forêt, aucune chute de neige ni aucune tempête, et rares sont les créatures qui n'ont pas appris à craindre les rongeurs bipèdes maîtres des ténèbres. Ainsi, une armée de skavens peut désormais voyager du Nippon à la Bretonnie (la moitié du tour du monde) en moins de six mois. Et il se peut que les skavens se déplacent bientôt



encore plus vite, car le clan Skryre a perfectionné ses « machines à malerail » alimentées à la malepierre et n'attend que l'achèvement des voies où doivent passer les wagons avant de placer ces machines dans tout l'Empire Souterrain.

Malgré leur taille, ces tunnels ne contiennent toutefois toujours pas assez d'espace pour que la horde en constante expansion des skavens y vive confortablement. Les hommes-rats continuent donc à lutter pour s'emparer de la surface et pour trouver d'autres territoires souterrains où se cacher. Leur besoin de conquête est également alimenté par leur soif inextinguible de malepierre. Quand le Grand Labyrinthe n'est pas utilisé pour abriter ou transporter des soldats skavens, il est le siège du processus d'extraction, de transformation et de transport de cet inestimable minerai.

On a trouvé des gisements de malepierre dans tout le Vieux Monde, les plus importants étant situés sous Karak-aux-Huit-Pics, sous les collines d'Albion et pour le plus célèbre, sous la cité de Mordheim elle-même. En l'an 1999, une immense météorite composée entièrement de malepierre est tombée sur cette ville, la réduisant en un instant en cendres et en roche fondue, et créant la plus grande source concentrée de cet ignoble matériau dans tout le Vieux Monde. Presque aussi rapidement, les skavens sont apparus dans le cratère jonché de ruines, impatients de s'emparer du nouveau trésor de la ville. Mais l'impact avait été aperçu à des kilomètres à la ronde, et bientôt la nouvelle de l'apparition de cette précieuse matière dans les ruines parvint aux oreilles des magiciens, des adeptes du Chaos et d'innombrables autres individus en quête de malepierre.

Comme ils n'étaient pas affectés par l'influence chaotique de la pierre, les skavens se taillèrent naturellement la part du lion dans ce gisement. Toutefois, l'information qu'ils tirèrent de l'événement était plus importante encore ; des hommes payaient volontiers un bon prix pour le moindre morceau de malepierre, et d'autres hommes étaient prêts à aller chercher de vastes quantités de minerai maléfique pour eux, et ce pour une bouchée de pain. Les skavens avaient découvert qu'une fois liés par un désir commun, les hommes pouvaient être réduits en esclavages par les pactes qu'ils contractaient, pactes qui les retenaient bien mieux que des chaînes. Depuis ce jour, le Pacte du Chaos s'est répandu comme un feu de brousse dans tout l'Empire, et grande est la souffrance qu'il apporte avec lui.

La cité des damnés

Avec l'imminence de la fin du millénaire, beaucoup crurent que Sigmar reviendrait pour reprendre son empire. En accord avec une antique prophétie de Macadamnus l'Ermite, laquelle indiquait que Sigmar reviendrait vers la « cité de ses sœurs », des dizaines de milliers de pèlerins se rendirent à Mordheim, foyer du couvent des Sœurs de la Miséricorde de Sigmar. Toutefois, tandis que leur nombre allait croissant, tout comme leurs peurs, la réputation de vice qui entoure Mordheim finit par déteindre sur eux et bien des pèlerins abandonnèrent la voie de la sainteté pour emprunter celle de la luxure et de la dépravation. Nombre d'érudits en ont conclu que c'est pour cette raison que Sigmar est revenu juger son empire et le purifier par le feu venu du ciel. D'autres affirment que Mordheim était déjà une cité de damnés, et que c'étaient ses pouvoirs qui y attiraient de faux croyants et finirent par invoquer la pierre du Chaos elle-même.

Menaces actuelles

Dans les 500 ans qui ont suivi la chute de Mordheim, les skavens sont revenus deux autres fois en grand nombre à la surface du Vieux Monde. À chaque fois, ils apparurent durant des périodes marquées par le Chaos. Par conséquent, ces événements sont comme d'ordinaire oubliés dans les plus importantes chroniques, ce qui va tout à fait dans le sens de la stratégie des hommes-rats.

En 2032, Magnus le Pieux, comme Mandred le Tueur de Rats avant lui, rassembla un Empire divisé et corrompu sous sa bannière afin de résister à une invasion du Chaos qui déferlait depuis le nord. Il s'allia avec le tsar des Kislevites, et ensemble, leurs armées tinrent bon face au véritable raz-de-marée du Chaos qui s'écrasa sur la cité de Kislev avant de finalement battre en retraite. Les braves soldats qui avaient survécu retournaient dans leurs foyers, victorieux, quand des tirailleurs skavens les attaquèrent, transformant leur marche de victoire en une retraite désespérée vers le refuge que constituaient les cités du centre du pays. Les armées de l'Empire furent à nouveau réduites à quelques survivants, mais il n'y eut pas d'autre attaque. On ignore par quel caprice du destin (s'il y en eut bien un) les skavens ne purent tirer profit de la situation.

Deux siècles plus tard, les forces du Chaos se levèrent à nouveau, et la Tempête du Chaos déferla sur Middenheim. Quand Archaon mena ses armées dans l'Empire, les skavens étaient là, horde rapace grignotant les os et dévorant les blessés. Durant le siège de Middenheim, leurs sapeurs détruisirent une grande partie des remparts et causèrent encore plus de dégâts derrière les lignes de défense. Valten, le plus grand héros de l'Empire, fut tué par le maître assassin Snikch alors qu'il gisait, blessé, dans sa tente. Toutefois, on ne vit qu'une petite partie des troupes militaires des skavens durant la Tempête et ils ne saisirent jamais leur chance comme ils l'avaient fait autrefois.

Peut-être leurs actes furent-ils noyés parmi tant d'autres dans cette lutte titanesque. Ou peut-être qu'ils étaient occupés par d'autres ennemis, bien au-delà des frontières de l'Empire. La troisième possibilité est plus terrifiante encore ; peut-être qu'ils attendaient, comme avant, que la bataille soit terminée pour frapper à leur tour. Bien que la Tempête se soit apaisée, l'Empire reste déchiré, ses soldats éparpillés et épuisés, ses habitants terrifiés et troublés. Les épidémies et la peste sont plus que jamais présentes à cause des charniers des champs de bataille, et la famine rôde comme un loup affamé.

L'Empire est un fruit mûr, et tandis qu'il est affaibli, les skavens sont au mieux de leur forme. Ils ont toujours des tunnels sous chaque cité, ce sont leurs pattes griffues qui tirent les ficelles de bien des entreprises humaines dans l'ombre, et leur esprit pervers est toujours à l'affût, préparant leur vengeance finale contre ces arrivistes de choses-hommes. La Tempête du Chaos est terminée, mais un autre ouragan s'apprête à déferler sur l'humanité. Et quand il le fera, l'histoire des skavens changera à tout jamais et celle des hommes arrivera peut-être à son terme.






CHRONOLOGIE DES SKAVENS

Vers –2000. L'antique cité qui deviendra Skarogne est occupée par les hommes. Elle s'étend rapidement, devenant la ville humaine la plus densément peuplée de tout le Vieux Monde.

–1950. Un clan de nains errants venus des Montagnes Noires établit des relations commerciales avec la cité et finit par s'y installer. La croissance de la ville s'accélère encore avec leur aide, aboutissant à de grands progrès en architecture et en ingénierie.

–1880. Avec l'aide des nains, les humains commencent à bâtir leur grand temple. Le travail se poursuit pendant un siècle.

–1780. Le temple est terminé, mais une pluie de malepierre s'abat sur la cité. En l'espace d'un an, la cité est envahie par des nuées de rats géants mutants et disparaît des annales de l'histoire.

Vers –1600. Les premiers vrais skavens apparaissent, maîtres de Skarogne. En quête de surplus de malepierre, ils s'éloignent de leur cité. Les skavens commencent leurs expériences magiques. Ils étendent leur réseau de tunnels pour s'adapter à une population en rapide expansion.

Vers –1500. Au moment où les hauts elfes se retirent du Vieux Monde pour revenir à Ulthuan après la désastreuse guerre de la Barbe, l'Empire nain des Montagnes du Bord du Monde est dévasté par une série d'éruptions volcaniques et de tremblements de terre provoqués par la sorcellerie des skavens. La population de Skarogne est décimée. Au lendemain de la catastrophe, les 12 Seigneurs Gris naissent et forment le premier conseil des Treize et l'ordre des Prophètes Gris. Les annales des nains indiquent que cette période marque le début des incursions des skavens à Karak Varn. Les skavens soutiennent les peaux-vertes contre les nains dans la destruction de Karak Ungor. Cet événement marque le début des guerres Gobelines.

Vers –1400. Les clans errants fondent les premières forteresses skavens dans les régions que l'on appellera par la suite les Terre du Sud, l'Arabie et les Terres Sombres. Le seigneur Malkrit mène le clan Moulder vers ce qui deviendra Malefosse dans le Pays des Trolls de Kislev. Le seigneur Viskrin ordonne au clan Eshin d'établir sa forteresse dans le lointain Cathay.

–1300 à –1250 environ. Guerre du pic Dolent contre les légions de Nagash.

Vers –1200. En échange de malepierre extraite des profondeurs du pic Dolent, les skavens s'allient temporairement aux légions de morts-vivants de Nagash pour attirer plusieurs tribus d'orques et de gobelins dans l'Abîme Maudit. Nagash invoque une immense armée de morts-vivants et le conseil des Treize le fait assassiner.

Les skavens réussissent à s'infiltrer dans les niveaux inférieurs de Karak-aux-Huit-Pics et la forteresse tombe sous l'assaut des orques, des gobelins et des hommes-rats qui se sont alliés. Une fois les nains repoussés, les skavens continuent à se battre contre les gobelins pour les niveaux supérieurs.

–1200 à –420 environ. Des soldats nains découvrent de la poudre à canon sur un cadavre skaven, preuve que les hommes-rats ont commencé à utiliser les propres armes des nains contre eux.

Vers –400. Fondation de l'Empire Souterrain des skavens et du premier grand réseau de tunnels sous le Vieux Monde. Des tribus d'humains s'installent dans tout le Vieux Monde.

Vers –380. Première utilisation de canons nains lors d'une bataille permettant d'empêcher les armées des peaux-vertes et des skavens de prendre Karaz-a-Karak. Les espions skavens volent les plans des canons et commencent à fabriquer des pistolets à malepierre et des jezzails. Le clan Skryre gagne en pouvoir grâce à ces engins.

Vers –350. Les skavens prennent le mont Bossu dans les Terres Sombres et réduisent en esclavage plusieurs tribus de gobelins de la nuit qui vivaient là.

–300 à –200 environ. Les skavens du clan Pestilens reviennent de Lustrie et une grande guerre civile éclate dans l'Empire. Sans le soutien des skavens, les armées des peaux-vertes sont affaiblies et les nains commencent à repousser l'invasion des gobelins.

Vers –100. Nagash revient au pic Dolent et détruit le clan Rikek.

–15. Le roi nain Kurgan Barbe de Fer est capturé par les skavens du clan Eshin dans les Montagnes Grises. Il est ensuite vendu aux orques en échange de nombreux morceaux de malepierre. Il finira par être sauvé des orques par Sigmar, un chef humain.

–1. Bataille du Col du Feu Noir.

0. Fondation de l'Empire de Sigmar à Altdorf.

17. Sigmar détruit une horde de skavens dans les Monts du Milieu de l'Empire.

Vers 100. Des assassins du clan Eshin reviennent du Cathay pour servir le conseil des Treize. Bien des clans sont rapidement soumis une fois que leurs seigneurs ont été assassinés.

Vers 200. Après avoir réduit en esclavage ou détruit plusieurs autres clans, dévasté les Terres du Sud par l'intermédiaire d'épidémies magiques et tué les Seigneurs de la Ruine en combat rituel, Nurglitch, Seigneur de la Peste du clan Pestilens, gagne une place au conseil des Treize.

Vers 700. Les technomages du clan Skryre perfectionnent le lance-feu. On prend les récits qui parlent de ces armes terrifiantes pour les élucubrations d'esprits malades.

1110. Le seigneur Vilner, héritier du trône de Drakwald, est tué par le maître assassin Slike, ce qui déclenche une guerre civile dans l'Empire.

1111. Le clan Pestilens lance la Peste Noire. Au fil des quatre années qui suivent, plus de la moitié de la population de l'Empire est balayée. Les skavens lancent des opérations massives dans tout le pays, pillant et rasant les villes et les villages.

1115. Les skavens commencent à réduire systématiquement en esclavage toutes les communautés humaines survivantes de l'Empire. L'Empereur Boris l'Avide est assassiné par le maître assassin Slike. Quand il apparaît qu'aucun successeur n'est désigné, les skavens se déclarent maîtres de l'Empire.

1116. Les skavens marchent sur la Sylvanie. Le nécromancien van Hel invoque une immense armée de morts-vivants pour repousser leur avancée. Les deux armées s'affrontent, mais se retrouvent au point mort pendant les cinq années qui suivent.

1122. Le comte Mandred le Tueur de Rats brise le siège de Middenheim, rassemble le soutien des Comtes Électeurs et mène une croisade contre les skavens.

1124. L'Empire finit par repousser les skavens sous terre. Mandred est couronné Empereur.

1152. Le conseil des Treize ordonne l'assassinat de l'Empereur Mandred le Tueur de Rats. Nartik, du clan Eshin, le tue un peu plus tard la même année.

1247. L'explorateur tiléen Marco Polare atteint le Cathay. Dans ses récits, il affirme avoir espionné les skavens sous la grande cité de Wei-jin.

Vers 1300. Le clan Moulder crée le premier rat-ogre viable et son avènement débute.

Vers 1430. Le sultan Jaffar, puissant sorcier d'Arabie, rassemble une coalition de tribus du désert et étend sa cité-état, laquelle devient un petit empire après la capture d'Al-Haikk, de Copher, de Martel et de Lashiek. La légende veut qu'il invoque des démons et parle aux esprits. Les skavens d'Arabie s'allient en secret avec lui, espionnant pour son compte et assassinant ses rivaux en échange de malepierre.

1448. Les skavens convainquent Jaffar que l'Estalie projette d'attaquer l'Arabie. Le sultan envahit l'Estalie et prend Magritta. Il déclenche ainsi les croisades arabes qui renverront ensuite les armées du sultan en Arabie et briseront le sultanat à la bataille d'Al-Haikk.

1492. Marco Colombo découvre la Lustrie et rapporte avoir vu dans les jungles de nombreux skavens aux prises avec leurs ennemis les hommes-lézards.

1563. Les skavens envahissent la cité de Tobaro, en Tilée, forçant son dirigeant, le prince Marcelli, à la faire évacuer.

1565. Marcelli revient deux ans plus tard avec une troupe de mercenaires censée être la plus grande jamais rassemblée. Avec l'aide des hauts elfes, il reprend son foyer.

1601. Le village d'Escantos en Tilée du sud est complètement dévoré par des nuées de rats.

1666. Les technomages du clan Skryre développent un canon à maleflammes fiable (du moins selon les critères skavens). Ses charges terrifiantes peuvent balayer des armées entières.

1707. Les troupes skavens aident le seigneur de guerre orque Gorbad Griffe de Fer dans son assaut contre l'Empire. Les troupes de skavens paralysent Nuln de l'intérieur, permettant à Griffe de Fer de prendre le contrôle de la ville sans pertes importantes. Les skavens sont grassement payés en malepierre.

1786. Le clan Eshin libère des rats porteurs de la peste rouge dans la ville de Bordeleaux, en Bretonnie. La cité perd plus du tiers de ses habitants à cause de la maladie en l'espace d'une semaine. Le Baron Giscard Du Ponte ordonne que les quartiers pauvres soient incendiés dans un geste de désespoir. La peste est immédiatement stoppée.

1812. La Bretonnie du sud et la Tilée du nord sont ravagées par une autre épidémie de peste rouge. La panique, l'anarchie et les émeutes se répandent dans plusieurs cités bretonniennes et des foules en colère ravagent les villes, brûlant tout ce qui peut transmettre la maladie, y compris les moutons, les chiens, les grenouilles et les poissons. À Brionne, le célèbre Grand Incendie qui en résulte rase les trois quarts de la ville. Une fois encore, c'est au plus fort de l'épidémie que les skavens attaquent. Brionne, Bordeleaux et Miragliano sont presque détruites par la maladie et l'invasion. Les hommes-rats assiègent ensuite Quenelles.

1813. Le duc de Parravon convainc les elfes de l'Athel Loren que les skavens se retourneront ensuite contre eux et conclut une alliance avec eux. Les forces combinées du duc et des elfes brisent le siège de Quenelles et repoussent une fois encore les skavens dans les souterrains. Plus du tiers de la population bretonnienne disparaît des suites du fléau et de l'invasion.

1941. Le seigneur Mâchepeau du clan Skab s'allie avec un des Rois des Tombes. Le clan Skab, qui y gagne une toute nouvelle et sinistre magie, gagne en puissance parmi les clans, bien qu'il soit encore bien loin d'égaler les quatre clans majeurs.

1999. La cité de Mordheim est frappée par une météorite composée entièrement de malepierre, laquelle représente la plus grande réserve concentrée de cet ignoble matériau qu'on ait jamais vue. Les skavens prennent immédiatement possession de la ville et commencent à extraire la pierre.

Vers 2000. Le clan Scruten est écarté des régions principales où vivent les skavens par le Prophète Gris Kritislik. Le clan fonde dans les marais Maudits une forteresse cachée qui s'étend sous Marienburg.

2084. Les technomages du clan Skryre perfectionnent le couineloin, permettant une communication instantanée entre les terriers, quelle que soit la distance qui les sépare.

2111. De loyaux citoyens de Rötenbach découvrent que le comte du Middenland, Luitprand II, a conclu le Pacte du Chaos. Luitprand fait pendre tous les habitants de la ville pour masquer son forfait.

2207. Une autre météorite de malepierre, plus petite celle-ci, s'écrase dans les collines Stériles. Des équipes de skavens en évacuent une grande partie, mais pas la totalité ; un sorcier humain réussit à s'emparer d'un morceau. Il le transporte en secret au château de Wittgenstein.

2250. Les escarmouches entre les skavens et les Rois des Tombes de Khemri tournent à la guerre ouverte. Elle dure deux siècles et permet aux skavens d'étendre en secret leur réseau de tunnels jusqu'aux Terres du Sud.

2302. Magnus le Pieux dirige l'Empire et repousse les forces du Chaos aux portes de Kislev. Le flux croissant de magie noire amène les Prophètes Gris à intervenir et à faire appel au jugement divin du Rat Cornu pour interrompre la guerre entre les clans. Lors d'une gigantesque cérémonie à Skarogne durant la Verminière, la grande fête annuelle du Dieu Cornu, les Prophètes Gris arrivent à invoquer une incarnation de leur dieu. Les seigneurs des clans, terrifiés, sont maintenus dans un état d'obéissance et de coopération jamais vu, et le Grand Cornu leur dicte le plan qu'ils devront suivre. Le conseil des Treize est complètement réorganisé et les hostilités entre skavens cessent immédiatement.

2303. Durant la Grande Guerre contre le Chaos, les skavens combattent les armées du Chaos ainsi que celles de l'Empire et de Kislev, mais après plusieurs siècles de guerres intestines, leurs effectifs sont au plus bas. Les hordes du Chaos finissent par être vaincues par Magnus le Pieux à Kislev. Les skavens prennent plusieurs contingents de l'Empire en embuscade à leur retour dans leurs foyers, et peu après, des épidémies mineures éclatent à Nuln, Talabheim et Marienburg.

2320. Des agents skavens en poste à Marienburg brûlent presque totalement la moitié des navires du port à l'aide de pots à feu. On ne découvrira jamais le motif de cette attaque.

2321. Durant l'hiver, les coureurs d'égout du clan Eshin effectuent un certain nombre de raids contre les flottes militaires impériales, bretonienne, tiléenne et estalienne à l'ancre dans leurs ports respectifs. Les coureurs d'égouts utilisent des pots à feu et du naphte pour brûler les navires, avec plus ou moins de succès.

2377. Le Roi Singe prend le pouvoir au Cathay. Il fait de Kishkik, seigneur du clan Eshin, son conseiller, et commence à commercer avec l'empire skaven.

2387. Les sapeurs skavens ébranlent les murs du château Siegfried en Sylvanie. Le prince Karsten de Waldenhof refuse de leur payer ce service et ils enlèvent tous les enfants de la ville.

2399. Les skavens du clan Skryre commencent à développer des locomotives souterraines (des « malerails ») alimentées à la malepierre. Utilisées à l'origine pour déplacer des wagons de mine, elles sont bientôt adaptées au transport de troupes.

2485. Le clan Mors ravage plusieurs clans rivaux (y compris une grande partie du clan Skab) et commence à gagner en puissance et en statut.

2491. Bagrian, maître de l'abbaye de Maisontaal en Bretonnie, s'infiltre à Skarogne et vole l'étonnant Arc Noir. Le Prophète Gris Ronjruine et ses skavens, accompagnés par leurs alliés, l'armée de morts-vivants du maître des liches Heinrich Kemler, marchent sur le monastère et reprennent l'Arc après une lutte sans merci contre les moines.

2512. Les sapeurs skavens détruisent entièrement le château de Wittgenstein et reprennent la malepierre qui y est stockée.

2514. Fritz von Halstadt, magistrat en chef de Nuln et chef de la police secrète de la comtesse Emmanuelle, est découvert en train d'échanger de la malepierre avec les skavens dans les égouts de Nuln. Le Prophète Gris Thanquol a fourni des informations réelles, des demi-vérités et des mensonges éhontés à un von Halstadt dément, le manipulant dans le but de déclencher une guerre civile au sein de l'Empire. Le complot est dévoilé et von Halstadt est tué, mais Thanquol s'échappe. Plus tard la même année, Thanquol revient, cherchant à se venger à la tête d'une horde de skavens. Utilisant le vaste réseau d'égouts pour s'infiltrer dans la ville, ils l'envahissent presque en une nuit et ne sont arrêtés que par les incendies allumés par les défenseurs, qui feront ensuite rage dans la ville. Par la suite, les skavens seront repoussés, laissant la moitié de Nuln en ruine. Le Prophète Gris Thanquol jure qu'il se vengera de Nuln et de ses habitants avant de retourner à Skarogne se soumettre à l'enquête des Seigneurs de la Ruine.

2521. La Tempête du Chaos éclate. Archaon mène sa horde démoniaque dans l'Empire. Les armées des skavens se joignent au massacre de leurs ennemis.

2522. Date actuelle.
Siège de Middenheim. Les sapeurs skavens détruisent une grande partie de l'est de la cité, mais celle-ci tient bon. Après la bataille, le maître assassin Snikch assassine Valten.

LA SOCIÉTÉ SKAVEN

« Si tu suces ton pouce, tu auras les dents qui avancent ! Et si tu continues, il te poussera des moustaches et un museau velu ! D'où tu crois qu'ils viennent, les skavens, hein ? Ce sont des petits garçons qui suçaient leur pouce ! »

—Frau Wilchers d'Unterbaum

Chapitre III

Si de l'extérieur, elle semble simple et brutale, la société skaven est plus complexe qu'il n'y paraît. Elle est pleine de complots et d'intrigues, minée par la traîtrise et rongée par une haine profonde envers le monde des hommes. Tout ce que font les skavens n'a pour but que de marquer des points, que ce soit d'un point de vue individuel ou en tant que civilisation. Ce chapitre s'intéresse aux rouages de la société skaven, en l'examinant dans ses moindres détails, depuis le tempérament et la psychologie des hommes-rats en tant qu'individus jusqu'aux objectifs et motivations des clans majeurs et mineurs. Leurs coutumes, leur langage et leur religion sont également présentés en détail, tout comme leur point de vue sur les autres races qui vivent dans le Vieux Monde.

LE TEMPÉRAMENT DES SKAVENS

Ce que représentent les skavens, le citoyen moyen de l'Empire, habité d'une pieuse crainte de Sigmar, le méprise. Ce sont des créatures égoïstes, élevées dans une société turbulente qui prise la survie par-dessus tout. La seule chose qui limite les méthodes de survie des skavens, c'est la perspective de la gravité de leurs conséquences, et confrontés à un danger extrême, ils ne s'en soucient même plus. « Mieux vaut pour lui que pour moi », tel est le credo des skavens, faisant écho à des années de pratique active de la part de cette ignoble race de rongeurs.

La vie et la liberté individuelles n'ont presque aucune valeur dans la société skaven. La survie est d'une importance capitale pour l'individu, et on laisse rarement les faibles survivre à moins qu'ils n'apportent quelque bénéfice tangible à leurs supérieurs. Si la vie ne vaut pas grand-chose pour les skavens, chacun combat néanmoins à tout prix pour sa propre survie. Un skaven acculé combattra jusqu'à la mort, du moins s'il n'est pas accompagné d'autres congénères dont le sacrifice peut lui sauver la peau. Les relations que les hommes-rats entretiennent avec leurs congénères sont pour le moins fugaces et ne durent que tant que leurs frères ou leurs cousins leur sont d'une quelconque utilité.

Malgré cet instinct de survie frénétique et ce besoin maladif de gravir les échelons de la société, les skavens, pris individuellement, peuvent également être poussés à un degré de férocité inégalé chez les autres races. Quand la nourriture se fait rare et que l'espace vient à manquer cruellement dans l'empire souterrain, on sait les skavens capables de regarder la mort en face sans ciller, en particulier quand ils font partie d'un groupe plus important. Sont-ils motivés par la seule faim, poussés par quelque incontrôlable instinct collectif ou une odeur qui les rend fous, ou encore forcés d'agir de peur des représailles de leurs chefs ? Nul ne peut le dire. Il s'agit plus probablement d'une combinaison de tous ces éléments.

Bien qu'ils l'admettent rarement, les skavens considèrent tous leurs compagnons de clan comme des ennemis potentiels. Les skavens auquel leur statut confère une certaine autorité sont enviés pour leur pouvoir, tandis que les hommes-rats qui accomplissent des tâches plus modestes sont constamment soupçonnés de sédition. La seule empathie dont peut faire preuve un skaven se limite à comprendre la convoitise de ses pairs. Chaque créature projette ses propres soupçons sur les hommes-rats qui l'entourent, que ses allégations soient fondées sur des faits réels ou non. Les motivations des skavens ne sont jamais pures et le moindre acte de chaque individu peut déclencher une multiplication exponentielle des soupçons, laquelle finit par affecter tous ceux qui le côtoient.

Les skavens n'acceptent jamais d'endosser la responsabilité de leurs échecs, préférant impliquer autrui et rejeter la faute sur leurs concurrents. La véracité de ces accusations n'a aucune importance pour l'accusateur, l'accusé et le supérieur qui doit les juger ; seule l'importance de l'affaire à juger aura un poids dans la balance. Ce jeu des reproches a toujours été un passe-temps populaire parmi les hommes-rats, et les skavens qui s'avèrent incapables de rejeter la responsabilité de leurs échecs sur autrui vivent rarement bien longtemps. Il est intéressant de constater que cette habitude, simple méthode de survie ou de louvoiement à l'origine, est devenue une sorte de croyance au

On rapporte l'histoire de deux skavens issus du même géniteur. Alors qu'ils exploraient les bois au-dessus de leur maison, ils rencontrèrent un minotaure affamé. Ils eurent la sagesse de s'enfuir, mais le monstre les poursuivit des kilomètres durant.

« Assurément », dit le premier skaven en haletant, « on ne pourra pas distancer cette horrible-horrible créature. »

Le second acquiesça avec un petit grincement de dents. « Et nous n'aurons pas besoin de le faire », ajouta-t-il.

Plein de doute quant aux motivations de son congénère, le premier skaven lui demanda : « Que veux-tu dire-dire par là ? »

Et en guise de réponse, le second skaven fit un croche-pied à son frère avant de répliquer : « Il suffit que moi-moi, je te distance, toi-toi ! »

—Fable extraite des Leçons du Rat Cornu

bout de plusieurs siècles. Presque tous les skavens semblent psychologiquement prédisposés à croire que leurs propres échecs sont *forcément* le fait de l'incompétence d'un subordonné, du sabotage d'un rival jaloux ou de la médiocrité des plans d'un supérieur. Le concept d'un échec résultant directement du mérite (ou du manque de mérite) d'un individu est tout simplement inconcevable.

D'un autre côté, les chefs skavens soutiennent ces intrigues, car ils aiment faire des exemples de leurs subordonnés. Mieux encore, ils adorent prendre pour cible les subordonnés de leurs rivaux. Agir de la sorte vis-à-vis d'autres skavens n'est pas simplement considéré comme distrayant, c'est également le moyen naturel d'écarter les faibles. Les chefs skavens qui s'amusent à rabaisser ou à punir les serviteurs d'un rival doivent prendre garde de ne pas trop importuner leurs pairs ou leurs supérieurs. Ceux qui vont trop loin risquent fort de servir eux-mêmes d'exemple.

L'objectif primordial pour un skaven, en dehors de sa propre survie, est de monter en grade pour dépasser ses pairs. En fait, dans la mentalité des skavens, cette promotion sociale est un moyen de survie ; plus le statut d'un individu est élevé, plus il est susceptible de survivre longtemps. Toutefois, pour chaque marche gravie dans la hiérarchie, il existe un statut supérieur, un rang plus élevé à convoiter, et un nombre croissant de skavens de niveau inférieur qui envient le poste obtenu. En d'autres termes, plus on devient puissant, plus on se fait d'ennemis. Même les plus rusés des skavens ne connaissent jamais la paix de leur vivant, et le concept de mort naturelle leur reste inconnu.

Personnalité des skavens

Pour résumer, les skavens sont mesquins, jaloux, retors et sournois. Ils cherchent toujours à biaiser pour gagner du terrain et se taillent une place de choix au sein de l'ordre des choses. Bien qu'ils aspirent constamment au pouvoir et aux abus, ils disposent rarement de la capacité de planifier sur le long terme. Ceci est essentiellement dû à leur courte espérance de vie. Un skaven qui développe un talent pour prévoir les actes et les réactions de ses adversaires sur plusieurs semaines, mois ou années est certainement destiné à devenir un membre influent de son espèce.



Les skavens qui occupent un poste de dirigeant cherchent à s'accaparer le mérite du moindre succès tout en laissant tout le travail et tous les risques à leurs subordonnés. Même les victoires les plus infimes sont vantées, exagérées et présentées comme des exploits hauts en couleurs. La réputation de bien des skavens a été bâtie ou salie par de telles histoires, mais elles constituent un moyen reconnu et légitime pour un chef d'attirer l'attention sur ses hauts faits.

À l'inverse, les skavens de statut inférieur tentent de gagner quelques miettes de gloire sans causer trop de désagrément à leurs maîtres. Attirer l'attention est une arme à double tranchant. Cela permet bien sûr à un skaven d'être convenablement récompensé pour ses actes. Mais d'un autre côté, il devient par la même occasion l'objet de la jalousie de rivaux qui ne l'auraient peut-être pas remarqué autrement. Sur le long terme, les skavens de base rêvent constamment de gagner le pouvoir de leurs supérieurs aux dépens de tous ceux qui les entourent.

De tous les facteurs qui motivent les skavens, la peur est sans doute le plus fort. Les deux seules possessions d'un skaven, sa vie et son statut, peuvent lui être arrachées en un instant, et cette peur d'être spolié est une épée de Damoclès au-dessus de leur tête. Comme les punitions et les condamnations peuvent lui arracher l'une ou l'autre, voire les deux, le skaven vit dans leur crainte permanente. Manquer une promotion, aussi infime soit-elle, ou se voir ravir son statut par un rival est un coup terrible pour l'ego, et le fait que ses pareils soient au courant est tout aussi grave. Perdre son rang est une chose terrible et la mort est une horreur à laquelle on se garde bien de penser, mais devoir supporter le ricanement d'un congénère préalablement à l'un ou l'autre de ces événements est un véritable enfer. Par conséquent, chez les skavens, la rancune ne le cède qu'à la peur en matière d'émotion forte.

L'ennemi intérieur

Dans l'Empire Souterrain, la guerre entre clans fait partie du quotidien. C'est loin d'être un événement exceptionnel chez les skavens, et il est bien plus courant que les périodes de paix durable entre les hommes-rats. Les clans les plus faibles servent de cible aux plus forts, qui sont constamment à l'affût de la moindre vulnérabilité à exploiter. Parfois, plusieurs clans s'affrontent pour déterminer qui aura la chance de ronger les os d'un clan inférieur, lequel n'est plus qu'à quelques heures de son anéantissement. Les clans qui tombent sous les coups d'épée et de griffes de leurs congénères sont incorporés au clan du vainqueur en tant qu'esclaves corvéables à loisir. Après tout, un esclave doit rester en vie pour avoir la moindre valeur, et même une vie passée enchaîné est préférable à la mort.

Par conséquent, les clans mineurs jouent toujours des coudes pour éviter d'êtres les dindons de la farce dans ce genre de massacre inévitable. Au royaume des aveugles, les rats borgnes sont rois ; telle est la logique qui divise les clans mineurs et alimente leurs mesquines querelles depuis des millénaires. Si les clans mineurs étaient capables de s'unir ne fût-ce qu'un temps, ils seraient à même de former un bloc puissant au sein de la société skaven. Mais un tel événement est hautement improbable étant donné l'état d'esprit des hommes-rats, et leurs affrontements quotidiens se poursuivent donc sans discontinuer.

Les skavens et les autres races

Au-delà des pulsions autodestructrices et prédatrices des skavens envers leurs congénères, se tient le monde de la surface. Le skaven

moyen sait fort peu de chose de ceux qui arpentent le sol qui forme le toit de son terrier, mais sa haine pour eux n'en est pas moins grande. Les hommes, les nains, les elfes et toutes les autres races terrestres sont considérés comme des concurrents menaçant l'existence même des skavens, et de simples obstacles à la domination du monde. Pour régner sur le monde, il faut déjà le débarrasser des races inférieures afin de laisser le champ libre aux hordes des skavens.

Les elfes

Les skavens évitent autant que faire se peut les forêts des elfes. Bien qu'ils répugnent à l'admettre, les hommes-rats ont peur des elfes et de leur comportement. De toutes les autres races, seuls les elfes rivalisent avec les skavens en matière de vivacité et de discrétion, et leur sorcellerie est assurément puissante. C'est pour ces raisons que les skavens préfèrent éviter une guerre ouverte contre les elfes, préférant garder le pire pour la fin.

Des conflits entre elfes et skavens, le plus connu est sans doute la bataille de Remarché en 1813 CI. Quand les skavens tentèrent d'assiéger plusieurs cités bretonniennes, à savoir Quenelles et Brionne, leurs troupes furent mises en déroute par une vaste armée qui comprenait des elfes d'Athel Loren. Les elfes étaient venus honorer le traité qu'ils avaient passé avec les royaumes humains de Bretonnie, et ils se battirent avec bravoure contre l'inexorable menace des skavens.

La débâcle de Remarché est gravée dans la mémoire des skavens, plus que n'importe laquelle de leurs autres défaites. Même si la bataille elle-même ne fut qu'un épisode mineur dans une liste toujours en expansion de campagnes et d'escarmouches, c'est une plaie encore ouverte pour les historiens et seigneurs skavens. Les skavens continuent à harceler les elfes quand l'occasion s'en présente, mais ils n'ont guère eu de succès dans leurs tentatives pour s'infiltrer dans les cités et les communautés elfes.

Les halflings

Les halflings ne représentent pas une menace pour les skavens et leurs plans de domination du monde. Durant la grande peste de 1111, les skavens eurent le contrôle incontesté de la région fraîchement incorporée du Moot. Les halflings réagirent en se cachant derrière leurs portes fermées, ne combattant que quand les circonstances les y contraignaient. Ces premières incursions en terre halfling ne furent toutefois guère profitables aux skavens et de telles campagnes sont rares à l'époque moderne.

Les skavens pensent que les halflings sont trop faibles pour faire efficacement la guerre. Ils font de piètres esclaves, en particulier à cause de leur faiblesse physique et des grandes quantités de nourriture dont ils ont besoin. Pour la plupart des skavens, les halflings ne valent guère mieux que du bétail et ont peu de valeur, excepté pour leur viande. Cependant, les hommes-rats les trouvent tendres, mais trop gras et assez peu nourrissants.

Les humains

L'humanité s'étant répandue aux quatre coins du monde, depuis le légendaire Cathay jusqu'aux jungles de Lustrie, les humains représentent le plus grand obstacle aux plans de domination du monde des skavens. Naturellement, les nains sont de formidables adversaires, mais ils se font trop rares pour résister aux hordes d'hommes-rats qui rôdent dans les tunnels de l'Empire Souterrain. Et à mesure que la population des elfes diminue et que ces êtres battent peu à peu en retraite vers la sécurité de leur patrie lointaine, les skavens seraient libres d'agir en toute impunité sans ces abominables choses-hommes. Ceci étant, les humains sont faciles à corrompre et prompts à trahir leurs propres congénères pour quelques pièces crasseuses. Ainsi, le plus grand ennemi des skavens dans leur expansion vers la surface s'avère également être leur meilleur allié.

En plus de leur propension à la duplicité, les humains sont souvent naïfs et ignorants, restant aveugles aux signes annonciateurs du péril jusqu'à ce qu'il soit trop tard. Comme la plupart refusent de croire à l'existence des skavens, ceux-ci ont la garantie de triompher un jour



de ce bétail sans poils qui ne se soucie que de choses aussi superficielles que les prix, le commerce et autres balivernes. Les rares qui se tournent vers les ténèbres ou qui scrutent les recoins humides des ruelles sombres et des égouts en quête de la vérité sont catalogués comme fous ou hérétiques par leurs compatriotes, et ils finissent surveillés ou enfermés par leurs supérieurs. Bien trop de curieux et de curieuses ont disparu ou ont été retrouvés morts après avoir passé trop de temps à poser des questions.

Les mœurs impériales sont un exemple parfait de l'insidieuse influence des skavens. Rares sont les organisations de l'Empire qui n'abritent pas un ou plusieurs espions ou agents skavens. Cette influence maligne s'étend depuis les plus hauts échelons du pouvoir impérial jusqu'aux plus prestigieuses institutions scientifiques et érudites, rongeant le cœur de l'Empire de l'intérieur. Tant que les légendes mettant en scène les répugnants hommes-rats sont considérées comme des contes pour enfants, les corrupteurs skavens peuvent agir librement, bien qu'ils soient contraints de rester dans l'ombre.

Tous les humains ne sont pas aveugles à la menace des skavens. Quelques-uns les combattent ouvertement, les affrontant en toute occasion. Et c'est plus vrai en Tilée que nulle part ailleurs, car l'histoire de cette nation est liée aux skavens. Les Tiléens reconnaissent les skavens comme un danger bien réel qui pèse sur leur civilisation et ils combattent pour repousser leur armée. Grâce à leur vigilance, ils gardent depuis longtemps les skavens sous contrôle et entendent bien persister dans cette voie.

Les nains

Les nains, en tant que race souterraine, sont ceux qui ont côtoyé de plus près les skavens et leurs tactiques militaires. Près de 1 500 ans avant la fondation de l'Empire, durant la période que les nains appellent l'Âge du Malheur, leur lutte contre les skavens était des plus intenses. Les nains ont la rancune tenace et leur inimitié pour les skavens vient juste après leur haine pour les peaux-vertes.





En raison des cruels affrontements qui ont déchiré nains et skavens, les nains sont peut-être ceux qui sont les mieux préparés à affronter les hommes-rats sur leur terrain. Aux premiers jours du conflit, les skavens n'avaient aucun mal à vaincre les nains. C'était dû au manque d'expérience des nains face aux skavens, mais également au fait qu'ils n'avaient pas d'alliés et étaient attaqués sur tous les fronts. Un certain nombre de forteresses naines, ainsi que d'innombrables avant-postes et communautés, furent perdus durant l'Âge du Malheur et bien des lignées de nains furent exterminées, luttant jusqu'au dernier pour défendre leurs antiques demeures.

À l'époque moderne, les skavens considèrent les nains avec un mélange de peur et de mépris. Ils reconnaissent que ce sont de grands guerriers, mais ils constatent également que la race naine a entamé une inexorable spirale descendante et qu'elle a peu de chance de s'en relever un jour. À la moindre occasion, les clans des skavens nuisent aux nains, mais c'est loin d'être une priorité puisque bien des anciennes forteresses naines sont déjà tombées aux mains des hommes-rats.

Les autres races

Les skavens ne font aucune différence dans leur haine pour les autres races. Toutes sont soit des instruments soit des rivales, spoliant peu à peu les skavens des ressources dont ils ont désespérément besoin. Parmi toutes les autres races, les skavens entretiennent des alliances fragiles avec les peaux-vertes, bien que de tels pactes soient rarement de longue durée et que les peaux-vertes souffrent bien souvent de leur naïveté concernant le sens de la fraternité des skavens.

Le clan Moulder s'intéresse particulièrement aux créatures de taille supérieure, et en particulier aux ogres, aux trolls et aux géants. Cet intérêt est purement scientifique de la part des maîtres corrupteurs, qui s'accaparent la puissance et la force inhérentes à ces imposantes créatures afin de les exploiter à leurs propres fins. C'est de telles expériences que sont nés les rats-ogres.

Bien que leur race soit issue du Chaos, les skavens ont peu d'affinités avec les hommes-bêtes, les mutants ou les démons. Ils s'allient avec eux à l'occasion, en particulier quand ils y voient un intérêt, mais les hommes-rats ne pensent pas que de telles alliances vaillent la peine d'être entretenues trop longtemps. Les motivations de leurs cousins chaotiques leur sont trop évidentes, et la place des skavens dans un monde régi par les Puissances de la Corruption ne serait certainement pas plus brillante que celle qu'ils occupent dans celui-ci.



LA VIE DES SKAVENS

Si la vie quotidienne des skavens n'est qu'une lutte de tous les instants pour survivre, bien des éléments caractéristiques les distinguent des autres races du Vieux Monde. Leur langage, leur religion et leur comportement sont des exemples de ce qui les rend uniques.

Langage

La langue des skavens, le queekish, est un langage précipité fait de couinements et de pépiements. Les dialogues entre skavens sont souvent émaillés d'une mixture de couinements et de trilles. En queekish, les mots sont courts et hachés, souvent répétés plusieurs fois d'affilée pour appuyer une affirmation. En raison de la rapidité avec laquelle on parle le queekish, les longues phrases sont souvent séparées en plusieurs fragments. Il faut associer ces morceaux de phrases les uns aux autres pour en tirer un sens cohérent, en particulier durant les dialogues prolongés.

La forme écrite du queekish est composée de plusieurs milliers de pictogrammes, chacun représentant un mort ou un concept unique. La plupart des skavens connaissent les pictogrammes les plus importants, mais rares sont ceux qui les connaissent tous. Quand on fait de nouvelles découvertes, de nouveaux pictogrammes sont créés. Beaucoup sont si semblables qu'un œil non entraîné est incapable de les distinguer les uns des autres. Pour écrire, on se sert d'un stylet pointu ou d'une griffe. Bien des chroniques des skavens étaient conservées sur des tablettes de cire ou d'argile, mais l'utilisation de l'encre et du parchemin est de plus en plus répandue chez les Prophètes Gris et les maîtres corrupteurs.

Les skavens sont des linguistes compétents et beaucoup apprennent les langages du Vieux Monde pour être mieux à même de communiquer avec leurs esclaves et leurs ennemis. Bien qu'ils considèrent tous les autres langages comme inférieurs au leur, ils les voient comme des outils précieux pour l'accomplissement de leurs desseins. L'habitude qu'ils ont de répéter les mots et de parler rapidement déteint sur les autres langues qu'ils apprennent. La voix des skavens est souvent aiguë, semblable à un couinement, et leur confère une personnalité quelque peu geignarde.

L'odorat joue également un rôle important dans la communication. Les hommes-rats exsudent différentes sortes de musc selon leur état émotionnel. Bien que la sécrétion de ces muscs soit essentiellement involontaire, bien des skavens apprennent à masquer leurs émotions à leurs compagnons par la seule force de leur volonté. Seule une poignée d'habitants de la surface sont capables de faire la différence entre les différents muscs des skavens. Pour la majorité des non-skavens, les hommes-rats puent l'urine et le poil mouillé.

Le musc le plus commun est le musc de la peur. Il est sécrété, comme son nom l'indique, quand un skaven est effrayé. Bien que la plupart des skavens soient dans un état presque permanent d'anxiété, ils ne l'exsudent que dans les circonstances les plus effroyables. Bien sûr, tout dépend de l'individu, car certains sont plus à même de faire face à leurs terreurs que d'autres ; ce qui effraye un skaven particulier peut en laisser un autre indifférent.

Le musc de la peur est un outil de survie et il permet à un skaven d'avertir ses compagnons quand se produit un événement terrible. Quand il est utilisé pour la communication entre individus, c'est presque toujours une marque de déférence, indiquant que le skaven qui l'exsude fait preuve pour une raison ou une autre d'un respect et d'une peur extraordinaires envers son chef. Toutefois, sur le champ de bataille, le musc de la peur peut semer la zizanie dans les plans les mieux préparés d'un chef de guerre. Il est arrivé que les guerriers des clans d'une unité battent en retraite jusqu'au dernier parce que le musc de la peur s'était répandu parmi eux.

Le deuxième musc le plus répandu chez les skavens est le musc de la guerre. Le musc de la guerre se fait sentir quand une communauté skaven a atteint sa limite en matière de densité de population et de nourriture disponible. Plus âcre que le musc de la peur, il indique une escalade lente mais constante vers un état de guerre au sein d'un terrier, et imprègne l'atmosphère fétide des tunnels des skavens jusqu'à ce qu'une bataille éclate ou que la situation s'améliore. Des populations entières de skavens sont déjà entrées dans un état de fureur meurtrière à cause de cette odeur nauséabonde.






Drogues et malepierre

Les skavens sont hédonistes et il n'est donc guère surprenant que les drogues jouent un rôle important dans leur organisation sociale. La plupart des drogues skavens sont de simples mixtures conçues pour procurer une sensation brève mais intense d'euphorie chez l'utilisateur. D'autres, comme le *skalm*, ont une utilisation médicale légitime, tandis que certaines, comme le breuvage skaven, sont créées pour rendre les guerriers hommes-rats plus efficaces sur le champ de bataille.

Parmi ses innombrables utilisations, la malepierre peut être administrée en tant que drogue. Elle est d'ordinaire réduite en poudre et inhalée. En dehors d'une enivrante sensation de confiance en soi, la poudre de malepierre améliore les capacités magiques de tout skaven qui en ingère. Une utilisation prolongée de la malepierre provoque des mutations chez les toxicomanes et les autres skavens considèrent ces difformités avec un mélange de respect, de crainte et de mépris. La poudre de malepierre est rare et coûteuse et on en voit rarement entre les mains des guerriers des clans. Elle est généralement détenue par des Prophètes Gris, des chefs et des seigneurs, entre autres.

En dehors de son utilisation en tant que narcotique mystique, la malepierre est le pilier de la société skaven. En raison de ses pouvoirs apparemment magiques, les skavens considèrent la malepierre comme la piste sacrée que laisse le Rat Cornu. Le clan Skryre utilise de la malepierre dans presque tous les appareils mécaniques qu'il utilise, et les forgerons skavens imprègnent de poussière de malepierre les armes et armures qu'ils fabriquent. Le clan Moulder n'ignore pas non plus l'usage de la malepierre et ses membres en utilisent des doses concentrées pour provoquer des mutations chez leurs sujets d'expérience. Même le clan Pestilens utilise de la malepierre distillée et mélangée à des souches de maladies virulentes pour alimenter ses encensoirs à peste.

Sa puissance et sa versatilité font de la malepierre le bien le plus recherché dans le monde des skavens, et son acquisition motive tous les mouvements et tous les plans de cette race. Les étranges météores lumineux qui se sont abattus en Sylvanie étaient composés de malepierre, et c'est à eux qu'on doit l'invasion des skavens dans cette terre maudite. De même, la destruction de Mordheim annonçait la venue des skavens, qui combattirent pour le contrôle des ruines imprégnées de malepierre de cette cité.

Coutumes et mœurs des skavens

Les coutumes et le comportement des skavens sont presque inconnus des habitants du Vieux Monde. La société des hommes-rats est riche en rituels et en comportements codifiés.

Flatterie

Le respect est la clé de voûte de la culture des skavens. Tous exigent respect et déférence de la part de ceux qui leur sont inférieurs. Si le fait de baisser le museau au niveau adéquat est déjà un excellent début, les individus de statut inférieur font également preuve de flatteries quotidiennes envers leurs supérieurs. Ces flatteries prennent bien des formes, mais sont d'ordinaire verbales. Émettre des euphémismes créatifs aux louanges de son supérieur est une véritable forme d'art dans bien des communautés de l'Empire Souterrain, en particulier au sein du clan Skryre. Plus les compliments improvisés d'un homme-rat sont inventifs, plus il est susceptible de s'élever parmi ses pairs.

Citons pour exemple « oui-oui, maître rusé-malin », « ô, potentat clément parmi les cléments », « tueur-tueur d'hommes-choses », « chef brave-audacieux », etc.

Infanticide

Quand un chef de guerre skaven victorieux l'emporte sur un clan adverse, il est courant de tuer et de dévorer tous les très jeunes skavens qui sont restés dans les terriers capturés. On considère cela comme une sorte de dîner de victoire, garantissant de surcroît que la lignée de ce clan disparaîtra avec ses derniers rejetons. Bien que les skavens les plus vieux aient le droit de rester en vie et de soient conservés en tant qu'esclaves par les vainqueurs, ils n'ont jamais accès aux femelles reproductrices à moins de se distinguer et de s'élever au-dessus de leur statut d'esclaves.

Marquage

Le marquage est une coutume étrange, qui consiste à uriner sur une propriété ou à y appliquer de l'urine afin de l'identifier comme sienne. Les skavens sont plus à l'aise quand leurs possessions sentent comme eux et le marquage est une excellente manière d'imprégner leur équipement de leur odeur unique. En fait, les skavens de haut rang appliquent leur urine sur leurs subordonnés, qui à leur tour l'appliquent sur les leurs, etc.

Les skavens laissent également de petites marques derrière eux quand ils voyagent. On pourrait croire qu'il s'agit d'une façon de marquer leur territoire, mais les hommes-rats ne font ces marques que pour se rappeler par où ils sont passés. C'est un peu leur façon de laisser une piste de miettes de pain pour retrouver leur chemin. Dans certains cas, ils se retiennent de marquer leur piste, en particulier quand ils s'efforcent de dissimuler leur présence.

Baisser le museau

Le langage corporel joue un rôle important dans la communication. La posture, en particulier, indique l'attitude d'un skaven vis-à-vis de ses pairs, de ses subordonnés ou de ses supérieurs. Il est important pour un skaven inférieur de garder son museau au-dessous du niveau de celui de son maître. C'est un spectacle surprenant que celui d'une pièce remplie de skavens qui semblent hocher la tête de manière aléatoire, chacun tentant de montrer son respect à ses supérieurs tout en conservant son attitude de supériorité vis-à-vis de ses subordonnés.

Superstition

Les skavens sont superstitieux et ils ont toutes sortes de croyances irrationnelles. Une des plus remarquables est leur haine des chats, qu'ils semblent craindre d'instinct. Quelle que soit leur couleur, les chats sont considérés comme des mauvais présages, mais les chats blancs sont particulièrement craints. Quand ils pillent un village ou une ville, les maraudeurs skavens traquent et tuent invariablement tous les chats qu'ils trouvent et jettent leurs cadavres sur des bûchers après leur avoir coupé la queue. Les chiens, et en particulier les terriers qu'affectionnent les ratiers, subissent le même traitement.

Comme les chats, les oiseaux de proie suscitent irritation et superstition. On murmure souvent que le siège de Middenheim, en 1118 CI, était voué à l'échec dès le début, car l'ombre d'un faucon crécerelle avait plané sur le champ de bataille. Les oiseaux de proie nocturnes, comme les chouettes, sont particulièrement méprisés.

Toutes les croyances des skavens ne sont pas liées à la peur des prédateurs. Par exemple, la légende prétend qu'une armée entière de skavens fut autrefois menée à sa perte par un humain qui jouait de la flûte. On raconte l'histoire du joueur de flûte dans les banquets, et l'instrument est généralement évité par les musiciens skavens. Les hommes-rats lui préfèrent les cloches de toutes tailles et de toutes sonorités quand ils composent leur propre musique discordante.

Les chauves-souris, elles, sont des porte-bonheur. Non seulement elles habitent dans l'Empire Souterrain, mais les skavens trouvent leurs pépiements apaisants. Bien des skavens importants ont des chauves-souris domestiques et ils les nourrissent avec leur propre sang et avec de la poussière de malepierre. Il arrive que ces créatures grossissent démesurément, en particulier quand elles appartiennent au clan Moulder. Les hommes-rats considèrent également le nombre trois comme un nombre porte-bonheur. Les portées de trois skavens issus du même géniteur sont considérées comme bénies par le Rat Cornu.



Tous les skavens vénèrent le Rat Cornu. Nul ne doute de son existence. Ce respect est issu de la terreur, car dans sa voracité permanente, le Rat Cornu ne fait pas de différence entre son engeance de vermine et les habitants du monde de la surface. Les skavens pieux récitent de brèves prières au Rat Cornu tout le long de la journée, comme autant de tranches verbales de haine, d'envie ou de malveillance. Ces prières se voient exaucées assez souvent pour valider l'existence du Rat Cornu dans l'esprit de ses adeptes, même dans les cas où une intervention divine n'est manifestement pas impliquée.

Les sacrifices sanglants sont courants dans la pratique quotidienne des adorateurs du Rat Cornu. Les skavens craignent que le Rat Cornu ne dévore leurs propres enfants si sa faim n'est pas apaisée. La victime choisie – esclave, skaven ou autre – n'est pas aussi importante que le sacrifice en lui-même. Il n'existe pas de doctrine indiquant la nature précise de ce qui doit être sacrifié. L'acte de sacrifice lui-même suffit pour rassasier le Seigneur de la Ruine pendant une brève période. Les jeunes victimes sont considérées comme les sacrifices favoris du Rat Cornu, tandis que le sang des créatures plus âgées et des infirmes est moins approprié.

Le nombre de sacrifices que ses adorateurs vouent au Rat Cornu varie considérablement en fonction de leurs besoins. En temps de guerre, un nombre effrayant de sacrifices peut être effectué quotidiennement, comptant parfois des milliers de victimes dans les grandes cités des skavens comme Skarogne ou Malefosse. Les skavens augmentent également le nombre de sacrifices quotidiens s'ils ne reviennent pas victorieux d'une bataille ou subissent quelque revers embarrassant. Les Prophètes Gris prêchent qu'on ne peut remporter de victoire si le Rat Cornu n'est pas satisfait de ses subalternes, et par conséquent, les échecs et les défaites indiquent qu'il doit être apaisé.

Les Prophètes Gris effectuent en permanence un service religieux en l'honneur de leur sinistre dieu. Tous les skavens sont tenus d'assister à une messe au moins une fois par jour, même si on ne tient pas de registre officiel de présence. Ceux qui manquent à leur devoir s'exposent à toutes sortes de critiques, y compris des accusations d'hérésie, de trahison et d'athéisme. Les seigneurs skavens influents engagent leurs propres conseillers spirituels issus des rangs des Prophètes Gris, et ces prêtres effectuent des services privés pour leur employeur et son entourage.

Grincements de dents

Les skavens grincent souvent des dents, ce qui produit un bruit de frottement sourd. Les hommes-rats parlent de «brouxer», produisant un son qui ressemble à un cliquètement rapide. Les dents des skavens, et en particulier leurs incisives, poussent à une vitesse accélérée, tout comme celles des rats ordinaires. Pour en réduire la longueur, les hommes-rats doivent mâchonner des objets, comme des os ou des limes spéciales. Quand ils n'ont pas d'objet à mordiller, les skavens brouxent. Les skavens grincent aussi des dents en temps de stress ; un skaven qui brouxe en permanence est assurément anxieux ou effrayé.

Insultes à l'encontre des serviteurs

Il est de coutume pour les chefs skavens de donner à leurs subordonnés ce qu'ils méritent, généralement sous la forme d'insultes ou d'admonitions verbales. Ce faisant, le chef skaven fait bien remarquer le statut de bon à rien de ses serviteurs par rapport à lui. Un skaven qui ne tance pas vertement ses sous-fifres ne fait pas respecter correctement la hiérarchie. Dans bien des groupes, oublier de calomnier ses subalternes revient à les traiter en égaux. C'est là une des coutumes des skavens les mieux observées.

Le culte du Rat Cornu

Le Rat Cornu est le dieu des skavens et il ne tolère aucune autre divinité devant lui. Bien qu'il ne soit pas affilié aux seigneurs du Chaos, c'est certainement un parent éloigné de ces entités immondes et mystérieuses. Il représente tout ce que sont les skavens ou tout ce qu'ils aspirent à devenir. Immortel, éternellement occupé à ourdir de sinistres plans, cette divinité rusée attend patiemment le jour de la Grande Ascendance, où ses enfants déferleront sur la face du monde pour le dévorer de l'intérieur. L'entropie est son credo, la décrépitude sa marque de fabrique. Toute chose est destinée à pourrir, symboliquement ou littéralement, et le Rat Cornu et ses rejetons sont l'incarnation physique de cette simple vérité.

Les Prophètes Gris

Les disciples les plus dévots du Rat Cornu sont connus sous le nom de Prophètes Gris. Aucun skaven ordinaire ne peut devenir l'un des élus du Rat Cornu ; ces skavens sont choisis dès leur naissance pour accomplir leur devoir sacré, chacun étant identifiable par sa fourrure grise ou blanche. De manière assez troublante, chaque Prophète Gris est pourvu à la naissance de deux petites protubérances osseuses sur le front, lesquelles grandiront pour former des cornes recourbées. Ce sont ces cornes qui distinguent les Prophètes Gris de leurs congénères.

La naissance d'un Prophète Gris est un événement rare et de bon augure. Les enfants qui sont bénis de la sorte sont immédiatement emportés pour être élevés à l'écart de leurs congénères. Il s'agit là d'un long et périlleux apprentissage, et la plupart des jeunes Prophètes Gris n'y survivent même pas. Non seulement ils doivent subir un entraînement dangereux et un endoctrinement religieux, mais ils sont également confrontés les uns aux autres, tout comme leurs frères ordinaires. L'enjeu est de taille et le Rat Cornu récompense les Prophètes Gris qui ont assez de ressources pour se faire une place dans la hiérarchie de ses prêtres.

La formation magique et occulte est primordiale dans le cursus des Prophètes Gris. Chacun d'entre eux est un sorcier accompli ayant accès à des sorts destructeurs et des pouvoirs terrifiants. De tels talents mystiques sont attribués au lien qu'entretiennent ces prêtres avec leur dieu, mais les énergies qui alimentent les sorts viennent des Prophètes eux-mêmes. Ces pouvoirs ne sont en effet pas issus du Rat Cornu. C'est plutôt l'inverse ; le Rat Cornu confère à ses enfants impies le talent nécessaire pour manifester ce genre de magie.

Une fois qu'ils ont terminé leur apprentissage et prouvé leur capacité à survivre aux tactiques sournoises de leurs congénères, les






jeunes Prophètes Gris reçoivent la permission de diriger leur sinistre culte pour les hordes grouillantes de skavens de l'Empire Souterrain. Ils sont censés agir en tant que conseillers religieux auprès de tous les rejetons du Rat Cornu, interpréter les signes et les présages, et s'assurer qu'il existe une certaine unité entre les divers clans. Leurs méthodes varient et leurs motivations sont souvent impures. Comme les autres skavens, les Prophètes Gris sont souvent plus intéressés par leur réussite personnelle que par le triomphe global de leur race.

Le simple fait de mentionner leur dieu permet aux Prophètes Gris de contrôler la politique de l'Empire Souterrain. Aucun clan n'ose s'opposer à eux de peur d'être accusé d'hérésie et traqué par le reste de l'espèce. La sourde menace d'être taxé d'hérésie par les Prophètes Gris peut ramener dans le rang même les skavens les plus rebelles. Les Prophètes qui s'affrontent entre eux en viennent rarement à l'affrontement direct. Ils utilisent plutôt les adorateurs du Rat Cornu en tant que pions sur leur échiquier pervers, et la partie peut durer des décennies.

Le rang des Prophètes Gris au sein de leur hiérarchie est déterminé par leurs accomplissements et leur ancienneté. Comme ils ont tendance à vivre plus vieux que les skavens ordinaires, l'âge a son importance quand il s'agit de déterminer le statut d'un Prophète au sein de son ordre. Au sommet de cette pyramide en perpétuelle mutation, juste en dessous du Rat Cornu en personne, se tient l'Hérésiarque. L'Hérésiarque est un personnage énigmatique, chef religieux suprême de tous les skavens. Il est étroitement lié au conseil des Treize, et on dit même qu'il en occupe un des sièges.

LE GOUVERNEMENT SKAVEN

Les skavens forment un peuple doté d'une fière et vénérable tradition administrative. Ils sont dirigés par le conseil des Treize, auguste cénacle de puissants skavens où siègent les représentants des clans les plus puissants. Bien qu'il soit apparemment uni par une cause commune, le conseil des Treize connaît son content de querelles intestines, de conspirations et de trahisons. Si l'on ajoute les Prophètes Gris à ce système de gouvernement, les choses se compliquent encore.

Le conseil des Treize

Le conseil des Treize est le cercle dirigeant qui supervise toutes les affaires relatives aux skavens, depuis l'élaboration de leurs abominables complots jusqu'au déclenchement des offensives contre les cités humaines abhorrées de la surface. Le conseil est composé des seigneurs de guerre de chacun des quatre clans majeurs, ainsi que de sept autres seigneurs de guerre de statut inférieur. Le douzième siège appartient à l'Hérésiarque, et le conseil réserve le treizième au Rat Cornu en personne. Nul autre n'a le droit de s'asseoir à cette place ; ce serait un pur blasphème. Bien qu'il s'agisse essentiellement d'une place symbolique, on dit que le siège du Rat Cornu est parfois occupé par une silhouette obscure aux yeux verts et lumineux. On ignore s'il s'agit bien d'un avatar du Rat Cornu ou de simples hallucinations provoquées par la malepierre.

Le conseil des Treize, dont les membres sont désignés individuellement sous le terme de Seigneurs de la Ruine, réunit les divers clans, majeurs et mineurs, sous une bannière commune. Si le conseil a effectivement une influence sur la totalité de l'Empire Souterrain, l'unification de la nation skaven est loin d'être une réalité concrète. Sans les querelles incessantes entre les différents clans de skavens, la Grande Ascendance se serait déjà produite depuis des millénaires. Au lieu de cela, la discorde et les altercations mesquines retiennent les skavens, ce qui profite au reste du Vieux Monde.

Chacun des clans majeurs – Eshin, Moulder, Pestilens et Skryre – est représenté au conseil des Treize. Bien qu'ils soient loin d'être unis pour une cause commune, ces quatre clans sont les plus riches et les plus influents de ceux représentés ici. Ensemble, ils forment une coalition solide et peu (voire pas) susceptible d'être vaincue par les clans mineurs restants. Grâce au soutien des Prophètes Gris et avec le soi-disant appui du Rat Cornu, ils forment une puissante majorité. Les clans mineurs se mettent souvent du côté des clans majeurs pour les affaires importantes, afin de protéger leurs propres intérêts. Courroucer les clans majeurs, et pire encore, exaspérer les Prophètes Gris, revient à courir au désastre.

Des clans mineurs qui détiennent un siège au conseil, le clan Mors et le clan Skab sont les plus puissants. Le clan Mors n'a été incorporé au conseil que depuis peu, gagnant sa place après avoir vaincu feu le clan Rathe. Le clan Mors a connu ces dernières années une croissance exponentielle et menace de rivaliser avec les clans majeurs. Si le seigneur Ronj reste prudent et choisit judicieusement ses batailles, il pourrait faire passer le clan Mors du statut de clan mineur à celui de clan majeur, ce qui serait une première depuis le retour du clan Pestilens dans l'Empire Souterrain.

Les clans mineurs restants – Flem, Skaar, Sleekit, Skaul et Verms – continuent de vivre dans l'ombre toujours grandissante des clans majeurs. Leurs chefs, poussés par la peur, se conforment toujours aux choix officiels. Leurs seigneurs ne savent que trop bien qu'il y a des dizaines, voire des centaines, d'autres clans mineurs qui feraient n'importe quoi pour gagner leur place au sein du conseil des Treize.

On peut gagner un siège au conseil des Treize de trois façons. La première, et la plus répandue, consiste à détruire un clan qui en possède un. Le siège d'un clan vaincu revient de droit au clan qui l'a détruit, en tant que prise de guerre. Que le vainqueur puisse conserver le siège une fois qu'il en a pris possession est une tout autre histoire.

La deuxième méthode implique un défi de la part d'un clan qui ne dispose pas déjà d'un siège au conseil. Ces défis sont rares, mais il y en a parfois. Le seigneur qui lance le défi et son rival au conseil s'affrontent en combat singulier, jusqu'à la mort. Le clan victorieux s'empare du siège ou le conserve.

Le dernier moyen de gagner un siège consiste à remplir un poste vacant. En temps de guerre, il arrive que des clans soient entièrement détruits par des troupes de races étrangères. En d'autres occasions, il est arrivé que des clans soient victimes d'une épidémie. De tels incidents laissent des places vacantes et il faut les combler pour que le gouvernement des skavens continue de fonctionner correctement. N'importe quel clan mineur peut demander une place au conseil et les membres survivants tirent au sort quel clan recevra cet honneur. Naturellement, cette méthode est complètement aléatoire et juste, et elle n'est jamais truquée.

Le conseil des Treize se réunit au moins une fois par mois, au complet ou non, et il arrive que des sessions exceptionnelles aient lieu une fois par semaine, en particulier en temps de guerre. Les membres discutent des plans de bataille, des problèmes importants auxquels leur race est confrontée et d'affaires de stratégie. La politique tient également une place importante dans les délibérations du conseil, et les alliances se font ou se défont au vu et au su de tous les autres membres. L'unité du conseil est en réalité tout à fait illusoire. Ses membres sont tous des intrigants de talent, tous doués pour la conspiration, et leurs plans sont rarement favorables à leurs collègues.

Lorsqu'un problème important se pose, les membres du conseil votent pour choisir la façon de le résoudre. Chaque membre dispose d'une voix et aucun clan n'a donc plus de poids qu'un autre… du moins en théorie. En réalité, on est bien loin de l'équilibre politique et les clans majeurs dressent les clans mineurs les uns contre les autres pour les problèmes particulièrement importants. Des pots-de-vin et des menaces sont échangés, et ce sont ces machinations qui font pencher la balance dans un sens ou l'autre. En cas d'ex aequo, c'est le vote du Rat Cornu, généralement interprété par l'Hérésiarque, qui l'emporte. En réalité, cela signifie que les Prophètes Gris ont deux voix au conseil, mais nul n'ose mettre en doute la faculté de l'Hérésiarque à communiquer avec le Rat Cornu.

La majorité des sièges du conseil sont occupés par les mêmes individus depuis des siècles. Ces vénérables skavens sont assurément puissants et leur espérance de vie a été décuplée par d'immondes

sorts et par l'effet de la malepierre. Après tant de siècles de complots et de machinations, ces anciens skavens sont passés maîtres dans l'art du subterfuge, de la trahison et de la survie.

Les quatre clans majeurs

Parmi la multitude de clans des skavens, quatre se détachent du lot. Ces clans majeurs détiennent une grande partie du pouvoir dans l'Empire Souterrain, et chacun dispose des ressources militaires et économiques d'une douzaine de clans mineurs. Des discrets assassins du clan Eshin aux créatures difformes du clan Moulder, chacun des clans majeurs offre un atout de poids aux Seigneurs de la Ruine. Ces ressources uniques garantissent que ces clans majeurs resteront au pouvoir durant les générations à venir.

Le clan Eshin

Très tôt dans l'histoire des skavens, le clan Eshin s'en fut vers l'Extrême-Orient. On pensa que le clan avait disparu corps et bien pendant des centaines d'années, mais il revint mystérieusement à Skarogne pour prêter serment d'allégeance aux Seigneurs de la Ruine. Le temps qu'ils avaient passé à explorer les terres du Nippon, de l'Ind et du Cathay avait beaucoup profité aux membres du clan Eshin, car ils en avaient tiré d'inestimables leçons de discrétion et d'assassinat.

Les assassins du clan Eshin sont à juste titre craints par tous les skavens. Ils viennent sans un bruit, dispensent la mort avec une précision incroyable et regagnent leurs pénates sans que leurs adversaires en tirent la moindre information. Leurs méthodes semblent surnaturelles et on dirait que les ombres s'attachent à eux comme des toiles d'araignée. On voit rarement leur visage, qu'ils dissimulent derrière des foulards et des masques.

Le clan Eshin n'est pas qu'un repaire d'assassins. Grâce à leur discrétion, ses guerriers sont devenus des espions et des éclaireurs précieux. Le clan Eshin vend ses services aux seigneurs, offrant des combattants et des soldats légers capables d'infiltrer l'arrière-garde de l'ennemi pour déceler ses formations ou se débarrasser de ses chefs, de ses magiciens ou d'autres atouts. Le clan Eshin dispose également d'un groupe d'indicateurs fiables dont il tire un grand nombre d'informations utiles.

Le clan Eshin est drapé de mystère, plus encore que les autres clans majeurs. On en sait très peu concernant son fonctionnement interne, et cette information est jalousement dissimulée aux yeux et aux oreilles des curieux. Les skavens qui en apprennent trop au sujet des assassins finissent par être retrouvés morts, ou pire encore, ce qui garantit le secret au clan pour les siècles à venir.

Motivations du clan Eshin

L'information est un bien précieux au sein de la population du clan Eshin, qui n'offre pas gracieusement ses secrets. On peut avoir l'impression que le clan s'efforce d'accroître sa propre richesse et son pouvoir dans l'Empire Souterrain en proposant ses services à qui peut en payer le prix exorbitant. Pourtant, ses membres n'ont encore jamais utilisé les secrets qu'ils ont appris pour mener leur propre course au pouvoir, et n'ont jamais non plus donné d'informations erronées à leurs clients pour en tirer un quelconque bénéfice. Le clan s'est simplement attiré les bonnes grâces des Seigneurs de la Ruine et continue de servir inconditionnellement le conseil. Cette obéissance durera-t-elle ? C'est une question à laquelle répondront les générations à venir, mais pour le moment, le clan est pratiquement incorruptible.

Les tactiques du clan Eshin

Le clan Eshin est renommé pour sa discrétion et sa ruse, pour ses











nombreuses armes inhabituelles et exotiques, et pour sa capacité à tuer rapidement et efficacement. Même les guerriers de base du clan, les coureurs nocturnes, ont des talents en matière de subterfuge et sont capables de se déplacer avec vivacité et discrétion pour frapper l'ennemi au cœur. Ceux qui survivent et apprennent les meilleures techniques de l'art de la mort silencieuse sont promus au rang de coureurs d'égouts, capables d'infiltrer les lignes ennemies et de décimer des unités entières sans être vus ni entendus.

Toutefois, de tous les guerriers du clan Eshin, les assassins sont les plus craints et les plus conspués. Ces skavens excellent dans toutes les techniques apprises dans le lointain Cathay. Ils mettent en œuvre une incroyable variété de techniques de combat qui leur permettent d'éclipser les meilleurs tueurs humains. À l'aide d'un large éventail d'armes allant de l'étoile de jet à la sarbacane en passant par l'arbalète à répétition et tout un arsenal de poisons, ces pourvoyeurs de mort sont responsables de la majorité des meurtres suspects perpétrés au sein des communautés naines et skavens, sans parler des décès prématurés frappant dans les régions humaines ceux qui ne ferment pas les yeux sur la menace des hommes-rats.

Le clan Eshin au service du conseil

Durant des siècles qui se sont écoulés depuis leur retour, les membres du clan Eshin ont acquis une place particulière au sein du conseil des Treize, usant de leurs talents pour intimider et influencer les clans mineurs, et pour maintenir l'autorité et l'influence des clans majeurs. En pratique, ils font office de police secrète des Seigneurs de la Ruine et de poignard dans la main du conseil. Ils ont le bras long en politique, car ils ont le pouvoir de faire accuser n'importe quel skaven d'hérésie ou de traîtrise. Il est facile de fabriquer de fausses preuves pour appuyer ces assertions, et dans bien des cas, c'est même inutile. C'est précisément pour cette raison que les autres clans évitent de courroucer le clan Eshin et coopèrent sans sourciller quand ils sont soumis à ses enquêtes.

Le clan Eshin use de méthodes plus directes pour étouffer toute opposition à l'autorité du conseil. Le meurtre politique est chose courante chez les skavens et les membres du clan Eshin y excellent plus que tout autre. D'innombrables morts ont été orchestrées par les assassins du clan Eshin au nom des Seigneurs de la Ruine, et des clans entiers ont été anéantis par leurs frères après avoir perdu leurs dirigeants, abattus d'un coup de lame bien placé ou d'une fléchette empoisonnée. Bien que le clan Eshin offre ses services à d'autres clients qui n'ont que peu ou pas de rapports avec le conseil, il n'a jamais été prouvé que ses membres aient participé à la moindre traîtrise contre celui-ci.

Le clan Moulder

Le clan Moulder a fait de Malefosse son foyer et son repaire. Les mines de cette métropole grouillant de skavens sont riches en malepierre, et c'est le potentiel extraordinaire de ce matériau qu'exploitent les effroyables expériences du clan. Les maîtres corrupteurs façonnent la chair et les os comme de l'argile, faisant naître ou fabriquant de toutes pièces des monstres dont ils se servent pour renforcer leurs armées.

Exposés à la même malepierre mutagène qu'ils utilisent dans leurs expériences, les maîtres corrupteurs ne sont plus tout à fait des skavens ordinaires ; ils ont des avantages et des défauts caractéristiques. On raconte des histoires concernant les mutants skavens qui arborent les bannières du clan Moulder, le corps difforme, tordu et bardé d'armures, modifié par la chirurgie ou victime de hideuses transformations. Les maîtres corrupteurs jouent avec l'anatomie des créatures comme les technomages du clan Skryre trafiquent des machines de guerre mécaniques, et le résultat de leurs expériences biologiques est souvent tout aussi terrifiant. Les rats géants et les rats-ogres ne sont que deux exemples de l'ingéniosité des membres du clan Moulder.

Les membres du clan ne sont pas seulement capables de créer des monstres de guerre ; ils ont également appris comment les contrôler. Les chefs de meute du clan font preuve d'un talent exceptionnel dans le maniement du fouet et peuvent lancer des nuées de rats, des rats géants et des rats-ogres au beau milieu des troupes ennemies, où ils infligeront un maximum de dégâts. En dehors du champ de bataille, les chefs de meute entraînent leurs monstres à combattre en les opposant les uns aux autres. Les plus forts et les plus doués survivent, tandis que les faibles et les estropiés meurent.

Les motivations du clan Moulder

La mission des membres du clan Moulder est relativement simple : créer grâce à la chirurgie, au contrôle de la reproduction ou aux mutations les machines à tuer biologiques les plus efficaces possible. Ces monstres ne font pas que grossir les effectifs des armées du clan Moulder ; on les vend aux autres clans, où ils servent d'animaux de compagnie, de gardes du corps ou de troupes de choc à envoyer en première ligne. Les objectifs du clan Moulder sont presque totalement accomplis et ils œuvrent pour que vienne le jour où leurs créations seront l'apogée de l'ingénierie skaven. Et assurément, le respect et la crainte mêlée d'admiration que les autres clans éprouvent vis-à-vis du clan Moulder sont bien mérités.

Leurs créations perverses accroissent le prestige et l'influence du clan Moulder au sein de l'Empire Souterrain, mais on murmure parmi les autres skavens que ses membres ont autre chose en tête, quelque chose de bien plus dangereux et sinistre. Quelle est la nature de ce plan ? Nul ne peut l'affirmer catégoriquement, mais la prolifération récente de nouvelles créatures épouvantables surgies de Malefosse suscite la nervosité de plus d'un clan skaven.

Les tactiques du clan Moulder

Les monstres occupent une place prépondérante dans les méthodes et la stratégie du clan Moulder. Les unités principales des armées de ce clan sont composées de chefs de meute dirigeant des hordes de rats géants, de rats-ogres et de nuées de rats mutants contre leurs ennemis. Les guerriers des clans, qui forment d'ordinaire le gros des armées skavens, ne sont ici que des troupes annexes.

Les monstres du clan sont sa marque de fabrique. Sa ménagerie de créatures horribles semble infinie et elle comprend un large éventail de monstres mutants ou altérés par la chirurgie. Bien sûr, les créatures du clan Moulder descendent de monstres capturés dans les étendues glacées de Kislev ou dans les forêts de l'Empire, au sud de Malefosse. Par conséquent, les chefs de meute sont passés maîtres dans l'art de capturer des proies vivantes.

On affirme que les horreurs biologiques sont conçues avec une sorte de « soupape de sécurité » qui les empêche de faire du mal aux membres du clan qui les a créées. De plus, ces créatures obéissent aux chefs de meute et aux maîtres corrupteurs sans hésitation, ce qui en fait de dangereux investissements pour quiconque veut les acheter. Si un client se transformait soudain en ennemi, mieux vaudrait pour lui qu'il garde un œil sur les animaux domestiques qu'il a achetés au clan Moulder.

Le clan Moulder au service du conseil

Le conseil des Treize considère le clan Moulder comme un instrument précieux. Et les monstres qu'il crée sont effectivement précieux. Non seulement leurs prouesses martiales sont souvent inégalables, mais ils inspirent également la terreur aux ennemis des skavens. Des hordes de rats géants et des meutes de rats-ogres affamés peuvent causer la pagaille au sein d'une ligne de soldats avant même que le corps à corps ne s'engage.

Les membres du clan Moulder sont fiers des services qu'ils offrent aux seigneurs skavens qui ont du goût (et sont assez riches pour l'assumer, bien sûr). Nombre de leurs créations sont disponibles à la vente et ils sont fiers d'honorer les commandes quand on leur demande des créatures personnalisées. Le conseil des Treize bénéficie de ce genre d'options, et presque tous les Seigneurs de la Ruine sont les heureux propriétaires d'au moins un rat-ogre. Deux ou trois membres du conseil possèdent des créatures cauchemardesques que peu d'individus ont pu voir en dehors des maîtres corrupteurs.

Bien que leurs talents soient tournés vers la modification anatomique, les maîtres corrupteurs sont également doués dans l'art de la guérison. Grâce à des baumes à base de malepierre, ils peuvent

soigner presque n'importe quelle blessure et améliorer n'importe quel organisme. Les membres les plus âgés du conseil des Treize ont survécu jusqu'à cet âge vénérable grâce à une utilisation généreuse de l'alchimie du clan Moulder.

Le clan Pestilens

Les membres les moins infectés par la peste du clan Pestilens ont émergé des forêts tropicales de Lustrie il y a des siècles. Leurs premiers contacts avec l'Empire Souterrain n'eurent rien de pacifique, mais au bout d'un temps, on parvint à un accord, et le clan Pestilens devint un élément productif de la race skaven. Ravagés par la maladie, contagieux, les skavens du clan Pestilens sont des adorateurs dévots du Rat Cornu. Bien qu'ils reconnaissent les autres attributs du dieu, ils se focalisent sur son pouvoir de créer, de contrôler et de répandre des épidémies.

Une fois écartés les travailleurs et les captifs, l'essentiel de la force militaire du clan Pestilens réside dans ses moines de la peste. Les moines de la peste sont des fanatiques religieux dévoués au culte du Rat Cornu. Le corps ravagé par la maladie, ils sont tellement habitués à la douleur qu'ils la ressentent à peine. Associée à leur ferveur religieuse, cette résistance à la douleur fait des moines de la peste d'incroyables combattants, en particulier lors des combats de masse.

Motivations du clan Pestilens

Les moines de la peste pensent que le reste de leurs frères skavens ont été écartés du droit chemin par les Prophètes Gris. Ils croient que l'homme-rat moyen a été détourné de ce qu'ils affirment être le vrai visage du Rat Cornu, c'est-à-dire la pestilence elle-même. Le but ultime du clan est de rallier le reste de l'Empire Souterrain à ce credo tout en évitant les accusations d'hérésie des Prophètes Gris. Apaiser temporairement ces derniers est le seul moyen d'y parvenir. Quand le temps sera venu, une fois que le clan Pestilens aura remporté les victoires nécessaires et que les clans skavens auront été convertis, les Prophètes Gris devront eux aussi suivre leur exemple ou mourir.

Comme les Prophètes Gris, les moines, prêtres et diacres de la peste du clan Pestilens pensent que l'heure de la Grande Ascendance approche à grands pas. Le point de vue particulier des membres du clan concernant ce mythe, c'est que le Rat Cornu ne permettra une telle victoire que si la majorité de l'Empire Souterrain s'est converti à leur forme de culte. Sinon, comment expliquer les échecs répétés des campagnes maladroites des Seigneurs de la Ruine ?

Sur le long terme, le clan Pestilens projette de décimer la population du Vieux Monde grâce à un mélange de peste, de vérole et de force brute. Étant donné leur résistance surnaturelle aux maladies, les diacres de la peste pensent qu'une fois que la race skaven tout entière aura accepté la vérité et ne fera qu'un avec les maladies qu'ils créent, la domination du monde ne sera plus bien loin.

Les tactiques du clan Pestilens

Les épidémies du clan Pestilens tuent insidieusement, ne se souciant ni des armes ni des armures de l'ennemi. Ce sont des armes discrètes, sans danger pour les moines de la peste qui les répandent et qui sont quasi immunisés contre elle. L'ennemi transmet même les maladies pour les skavens et fournit un terrain propice aux épidémies étant

donné le manque d'hygiène et les conditions sanitaires de la majorité des cités du Vieux Monde. Et qui plus est, les maladies ne détruisent pas les bâtiments, l'équipement et autres formes de butin.

Une fois que la peste s'est répandue et a fait son œuvre, la démence et la résistance des moines de la peste font des troupes du clan Pestilens des adversaires redoutables sur le champ de bataille. Des formations de moines de la peste aux babines écumantes sont menées au combat par une ligne d'encenseurs à peste, des skavens qui ont été choisis pour porter les encensoirs toxiques et sacrés face à leurs adversaires. Les membres du clan Pestilens croient que leurs ennemis succomberont soit à la peste, soit au désespoir en voyant trépasser les leurs. Même s'ils survivent aux maux physiques et à l'angoisse suscitée par la peste, leur corps et leur esprit seront si affaiblis qu'ils ne résisteront pas bien longtemps aux hordes de vermines.

Une des méthodes du clan Pestilens visant à répandre les maladies met en œuvre des rats élevés spécialement pour l'occasion. Ces rats de la peste sont infectés par une des nombreuses maladies dont ils disposent et sont ensuite lâchés dans les égouts et les ruelles d'une cité du Vieux Monde. Il est courant de rencontrer des rats dans toutes les villes, et les rats de la peste du clan Pestilens ne semblent pas différents des rongeurs ordinaires au premier coup d'œil. Ils trottinent, silencieux, dans les maisons et les garde-manger du Vieux Monde, laissant derrière eux un sillage de fientes infectées et de victuailles à moitié dévorées.

Une autre tactique qu'utilise le clan Pestilens pour propager les épidémies consiste à utiliser des prisonniers. Ces infortunés miséreux sont infectés par une maladie au temps d'incubation élevé. Une fois qu'ils l'ont contractée, les skavens les relâchent. Quand ils regagnent leur peuple, ils sont involontairement responsables de la mort de milliers de leurs congénères. Une fois que les symptômes sont évidents, il est déjà trop tard.

Le clan Pestilens au service du conseil

Le clan Pestilens sert les Seigneurs de la Ruine en anéantissant leurs ennemis grâce à des maladies nouvelles, comme le Vieux Monde n'en a jamais vu. Le conseil n'est que trop heureux d'accepter l'aide du clan au combat, car les maladies sont un atout de poids dans n'importe quel arsenal. Non seulement les Seigneurs de la Peste sont capables de créer de nouveaux maux, mais ils sont également à même de soigner sans difficulté un certain nombre de maladies.

Si les membres du clan Pestilens sont tous d'accord sur le fait que guérir n'importe quelle maladie ou affection est proche du blasphème, ils savent qu'il n'y aura pas de meilleur moment pour faire partager ces révélations à leurs maîtres du conseil. Les Seigneurs de la Ruine peuvent facilement reconnaître la valeur de la contribution du clan Pestilens à l'effort de guerre, et ils continuent à recourir à leurs services tandis que la fin approche à grands pas.

Le clan Skryre

Le clan Skryre a une grande influence à Skarogne, une métropole grouillant de skavens et considérée par beaucoup comme la capitale de l'Empire Souterrain. Ayant accès aux riches gisements de malepierre de la ville, le clan peut développer la technologie qui l'a rendu célèbre. La cité reflète la nature de ses maîtres et semble d'une modernité atypique quand on la compare à la plupart des autres communautés skavens.

Sans nul doute, le clan Skryre est le plus riche et le plus puissant de tous les clans majeurs. Sa force repose autant sur les artifices que sur la sorcellerie. L'essentiel de sa technologie est tourné vers la guerre, mêlant en égale mesure magie et malepierre pour créer des armes qui n'ont pas leur pareil dans le Vieux Monde. Heureusement pour les ennemis du clan Skryre, leurs armes sont souvent aussi dangereuses pour les skavens eux-mêmes que pour leurs cibles.

Comme les armes sont le domaine de prédilection du clan Skryre, on sous-estime souvent ses autres prouesses mécaniques. Le clan a réussi à créer bien des appareils étonnants, depuis le malerail qui relie les deux extrémités de l'Empire Souterrain jusqu'au couineloin, un



appareil qui permet une communication instantanée entre skavens sur de longues distances. En fait, une grande partie de l'extraction de minerai de l'Empire Souterrain se fait par l'intermédiaire d'engins de terrassement et de foreuses fabriqués par le clan Skryre.

Les technomages du clan sont constamment en train de rechercher de nouvelles technologies. Les expériences du clan Skryre ont toutefois autant de chances de réussir que d'échouer de façon catastrophique. Pour les technomages, et en particulier pour ceux qui sont à la pointe du progrès, de tels échecs sont tout à fait naturels. Le nombre d'ouvriers, de mécaniciens et d'ingénieurs qui meurent à la suite de ces recherches n'a aucune importance comparé à la valeur d'une expérience réussie.

Les motivations du clan Skryre

Le clan Skryre accroît son pouvoir en se fournissant en objets de haute technologie. En explorant de nouveaux domaines technologiques et en faisant de grandes découvertes, le clan augmente son prestige parmi ses rivaux. De plus, les équipements fabriqués par le clan Skryre et qui ont fait leur preuve sur le champ de bataille sont souvent vendus ou loués aux autres clans ; ainsi, beaucoup dépendent de cet équipement, ce qui assure à ce clan une place au conseil.

Les technomages du clan Skryre n'éprouvent aucune honte à adapter et à améliorer les technologies des autres races. Le jezzail est un exemple d'appareil ordinaire volé par le clan Skryre et perfectionné grâce à de généreuses quantités de fer et d'acier imprégné de malepierre. Leurs armes les plus lourdes, comme la mitrailleuse ratling et le lance-feu, ressemblent à des concepts produits à l'origine par les ingénieurs nains il y a bien des années. Bien que l'ingéniosité des membres du clan Skryre soit capable d'aboutir à de merveilleuses inventions et à des concepts originaux, elle leur permet également de concevoir des modifications.

Les tactiques du clan Skryre

Le clan Skryre tire magnifiquement profit de sa supériorité technologique sur le champ de bataille. Bien que les membres du clan comptent sur les guerriers des clans pour endosser une grande partie du fardeau des choses de la guerre, leurs guerriers sont bien mieux équipés que les guerriers ordinaires des clans mineurs, et leurs armes sont capables de faire des ravages à grande échelle. Les fantassins lourds utilisent les mitrailleuses ratling et les lance-feu, tandis que les guerriers des clans les mieux entraînés sont équipés de pistolets à malepierre. Les ennemis sont travaillés au corps par les globadiers, des skavens spécialement formés au jet de sphères en verre remplies de gaz toxique au milieu des rangs adverses. Les tireurs d'élite skavens s'installent loin du front avec leurs jezzails et abattent les cibles les plus importantes. À l'arrière-garde des formations du clan Skryre, on trouve de gros canons capables de projeter des éclairs de malefoudre dévastateurs. Servis par de nombreux techniciens et ingénieurs, les canons à malefoudre explosent facilement s'ils ne sont pas correctement entretenus.

Comme tous les autres clans skavens, le clan Skryre est prêt à faire de grands sacrifices pour obtenir la victoire finale sur ses ennemis. Tirer au canon à malefoudre ou à la mitrailleuse ratling sur ses propres soldats pour détruire un ennemi ou une arme puissante est tout à fait acceptable pour un seigneur de guerre skaven.

Le clan Skryre au service du conseil

En approvisionnant le conseil des Treize en machines infernales, le clan Skryre assure sa position au sein de l'Empire Souterrain. Chaque membre du conseil est bien conscient de la valeur du clan Skryre et celui-ci ne les laissera jamais l'oublier. De nouvelles inventions et engins de guerre sont constamment présentés aux Seigneurs de la Ruine, et les plus prometteuses sont financées par les autres clans majeurs et mineurs. Bien des victoires sont à porter au crédit des technomages et de leurs laquais, soutenus eux-mêmes par les inventions du clan Skryre.

D'autres appareils moins destructeurs sont également utilisés par le peuple skaven dans sa totalité. Le couineloin, par exemple, permet au conseil de communiquer avec ses agents sur le terrain. De plus, le clan Skryre entretient le malerail, un système de voies et de wagons de transport alimentés par la malepierre qui permettent de transporter rapidement soldats et équipement dans le monde souterrain. Les puissantes machines utilisées pour creuser des tunnels et évacuer les roches et la terre des passages de l'Empire Souterrain sont également de conception Skryre. Tant que le clan Skryre continue de fournir à l'Empire Souterrain de précieux services et des armes *relativement* fiables, il restera le plus puissant des clans majeurs.

Les clans guerriers

La plupart des skavens appartiennent à l'un des clans guerriers mineurs. Il est impossible de dire combien il y en a, mais on peut raisonnablement parler de plusieurs centaines. La rivalité entre ces clans mineurs est acharnée et la traîtrise est leur lot quotidien. Un nouveau clan peut passer par la gloire et la déchéance en quelques jours. Parmi ces petites factions, quelques-unes se détachent du lot, même si elles n'arrivent pas à la cheville des clans majeurs en terme de pouvoir. Bien qu'elles soient plus faibles, elles sont néanmoins représentées au conseil des Treize.

Le clan Flem

Souvent confondus avec ceux du clan Pestilens, les skavens du clan Flem se sont profondément investis dans les arts de la peste. Ils diffèrent de leurs rivaux supérieurs dans la mesure où ils ne font pas preuve du même fanatisme religieux que les moines de la peste, mais rares sont les autres skavens qui prennent la peine de le remarquer ou même de différencier les deux clans. Les membres du clan Flem ont choisi une voie périlleuse. Ils savent bien que ceux du clan Pestilens tolèrent tout juste leur existence et qu'il ne faudra pas longtemps pour qu'ils les absorbent dans leur croisade démente. En attendant, les membres du clan Flem savent très bien obéir à leurs supérieurs et soutiennent toujours le clan Pestilens dans toutes ses entreprises.

Le clan Mors

Les skavens du clan Mors sont considérés comme des arrivistes par les clans majeurs. Grâce à ses récentes victoires et à sa prodigieuse expansion, le clan rivalise avec les clans Eshin, Pestilens, Moulder et même Skryre en matière de pouvoir et d'influence. Ensemble, les quatre clans majeurs pourraient facilement écraser le clan Mors, tout comme ils ont détruit les autres clans un peu trop arrivistes par le passé. Pourtant, le clan Mors continue à faire étalage de sa puissance et nul ne sait avec certitude pourquoi les clans majeurs ne font pas ce qu'on serait en droit d'attendre d'eux.

Le seigneur Ronj, instigateur des succès effrénés du clan Mors et maître incontesté de la Cité des Piliers, siège désormais au conseil des Treize. Ses méthodes impitoyables ont provoqué la mort de nombre de ses rivaux, ainsi que la destruction pure et simple d'au moins six clans mineurs. Grâce à ces triomphes, Ronj a élevé la richesse et la puissance du clan Mors à des sommets sans précédent. Les skavens des clans vaincus ont grossi les rangs de son armée, sans parler de sa main-d'œuvre, et les forteresses qu'il a conquises dans tout l'Empire Souterrain arborent fièrement sa bannière.

Une rumeur court, qui veut que les clans majeurs vivent dans la crainte à cause de la sinistre réputation de Ronj. Les plans du seigneur de guerre ont causé la perte de bien des grands skavens, et on ne sait à quoi s'attendre s'il devait défendre le tout nouveau prestige de son clan. Même si Ronj en personne était assassiné, n'importe lequel de ses subordonnés usurperait probablement son titre. Étant donné l'efficacité des stratégies militaires du clan jusqu'à ce jour, il faudrait être bien inconscient pour s'imaginer qu'il s'effondrerait si Ronj était tué.

Les skavens du clan Mors font preuve d'une unité peu commune et d'une loyauté envers leurs chefs jusqu'ici inconnues dans la société skaven. Même les skavens issus de maisons moins fortunées et enrôlés de force dans le clan finissent bien vite par chanter les louanges de Ronj et de son état-major. Nul ne saurait dire si cette loyauté est suscitée par une magie des plus perverses, des drogues encore inconnues, ou quelque autre phénomène qui reste à éclaircir.

Les motivations du clan Mors

Comme n'importe lequel des clans mineurs, le clan Mors convoite le statut de clan majeur. Le seigneur Ronj a laissé entendre de manière parfaitement claire qu'il pense être celui qui mènera tous les skavens à leur inévitable victoire sur le monde de la surface et ses habitants sans poils. Étant donné ses succès constants et ses prouesses martiales, il pourrait bien avoir raison.

Les autres clans hésitent à accepter ses incitations à envahir le monde de la surface, prétendant que le temps n'est pas encore venu pour une nouvelle invasion. Ronj écarte ces arguments dans lesquels il ne voit que de lamentables prétextes, mais il hésite à mettre en péril son ascension récente au conseil des Treize. Il ronge donc son frein, en attendant d'avoir mieux assuré ses positions au sein du conseil. Il se contente de se reposer sur ses lauriers pour le moment, jouissant de l'adoration de ses soldats.

Les tactiques du clan Mors

Le clan Mors emploie toutes sortes de techniques, des traditionnelles vagues d'esclaves et de guerriers des clans aux mystérieux assassinats perpétrés par ses tueurs entraînés. Son atout majeur est peut-être son talent pour l'utilisation des poisons, qui l'a rendu célèbre dans tout l'Empire Souterrain. Toutefois, les tactiques du clan Mors sont difficiles à prévoir, car leur plus grande force réside dans leur capacité d'adaptation aux situations inédites. Contrairement aux clans majeurs, les membres du clan Mors ne sont pas dépendants d'une méthode ou d'une arme particulière à laquelle ils se seraient voués, et cette versatilité est un avantage remarquable pour des skavens, plutôt bornés en général.

Au combat, les membres du clan Mors font preuve d'une brutalité inexorable et d'une totale absence de pitié. Les troupes qui les affrontent sur le champ de bataille sont souvent balayées jusqu'au dernier guerrier des clans. Les clans qui ont combattu les soldats du clan par le passé avaient le moral au plus bas, essentiellement à cause de la réputation de tueurs impitoyables de leurs adversaires. Toutefois, les unités qui se rendent d'entrée de jeu sont généralement épargnées et isolées jusqu'à ce que leur clan ait été entièrement vaincu, auquel cas elles sont incorporées aux rangs des guerriers des clans esclaves du clan Mors.

Les skavens de clans vaincus qui s'avèrent prometteurs sont promus à des postes de responsabilité une fois qu'ils ont fait leurs preuves et se sont montrés dignes de confiance. Ronj pense que seuls les skavens qui méritent leur sort doivent être maintenus en esclavage, tandis que ceux qui ont quelque chose à offrir au clan Mors doivent voir leurs talents mis à profit. Si la trahison et les coups de poignard dans le dos sont des facteurs toujours présents au sein du clan, on les considère comme des méthodes que peuvent employer les skavens méritants pour faire progresser les objectifs généraux du clan. Par exemple, l'assassinat d'un supérieur est considéré comme une trahison s'il ralentit les progrès du clan. Mais si le changement de dirigeant est bénéfique, le meurtrier est congratulé et considéré comme un véritable patriote.

Le clan Mors au service du conseil

Le clan Mors doit encore faire ses preuves devant les Seigneurs de la Ruine et il en aura probablement l'occasion si tout se passe comme le seigneur Ronj l'a prévu. Le conseil lui-même ne sait pas vraiment comment tirer parti au mieux du clan et les discussions entre ses membres sont plutôt agitées à ce sujet depuis quelque temps. Le clan Moulder est sorti à plusieurs reprises. Le clan Pestilens, qui se trouvait dans la même position que le clan Mors à une époque, n'a pas encore donné son avis. Le clan Eshin garde bien sûr ses idées pour lui concernant le clan arriviste.

De tous les Seigneurs de la Ruine, il semble que seul l'Hérésiarque ait accordé son soutien au clan Mors. L'unité dont font preuve les membres du clan, et qui a manifestement joué un rôle dans ses récents succès, intrigue l'Hérésiarque. Si les méthodes par lesquelles Ronj s'assure la loyauté et la stabilité de ses congénères peuvent être découvertes, peut-être que la Grande Ascendance deviendra réalité. Après tout, il est du devoir des Prophètes Gris de s'assurer de l'unité des skavens en tant que race, et Ronj a de toute évidence réussi à garder ses troupes dans le rang.

Le clan Skab

Considérés comme certains des meilleurs guerriers de la société skaven, les hommes-rats du clan Skab louent souvent leurs services aux autres clans. Plus important encore, le clan Skab a tendance à produire plus de skavens noirs que les autres maisons et ses rangs comptent un nombre incroyable de vermines de choc. Ces guerriers expérimentés sont souvent vendus aux autres clans pour faire office de gardes du corps des chefs et des seigneurs de guerre, à moins qu'ils ne soient appelés aux côtés des Prophètes Gris pour le même type de mission.

Le clan Skaar

Le clan Skaar est renommé pour ses opérations d'extraction minière extensives. Doués pour dénicher les filons de malepierre, ses membres travaillent souvent en étroite collaboration avec les clans Skryre et Moulder, fournissant à chacun la précieuse substance. La rumeur prétend que le clan Skaar joue un jeu dangereux, dressant les clans Moulder et Skryre l'un contre l'autre. La plupart des skavens pensent que ce clan militairement faible finira par être anéanti et que ses mines reviendront au clan Skryre, au clan Moulder, ou aux deux.

Le clan Skaul

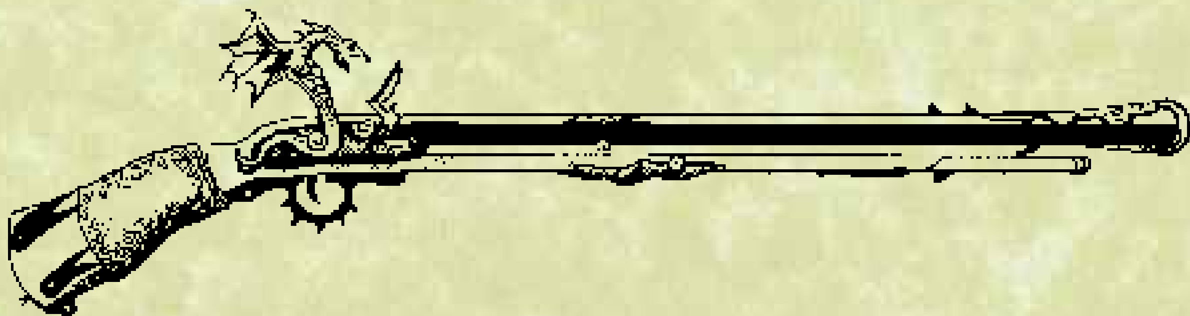
Personne ne sait exactement pourquoi le clan Skaul garde une place au conseil des Treize. Sa population est presque entièrement composée d'hédonistes et de toxicomanes qui persistent à user des narcotiques fabriqués à partir de malepierre plus que de raison. Leur succès tient peut-être au fait que plusieurs Prophètes Gris sont nés de géniteurs du clan Skaul lors des cinq dernières décennies. Certains pensent qu'il existe un lien entre l'utilisation de drogue et le nombre croissant de Prophètes Gris qui naissent dans le clan.

Le Clan Sleekit

Bien des passages de l'Empire Souterrain sont reliés par des rivières ou des mers plongées dans l'obscurité. Si la plupart des skavens évitent ces régions à cause des sinistres créatures qu'elles sont censées abriter, le clan Sleekit les recherche comme s'il s'agissait de denrées rares. On dit que les skavens du clan Sleekit, marins et navigateurs expérimentés, ont exploré le monde d'en dessous jusqu'à ses limites et connaissent de terribles secrets concernant les autres choses qui rôdent dans ce monde privé de soleil.

Le clan Verms

Le clan Verms est un clan pitoyable, mis à l'écart et méprisé par tous les autres, y compris les clans mineurs qui ne peuvent même pas se frotter à sa puissance ridicule. Le clan Verms a une affinité avec les insectes et autres vermines. Bien des espèces d'insectes et d'araignées de taille exceptionnelle ont été attribuées aux expériences du clan Verms.





LES COMMUNAUTÉS SKAVENS

« Vous les entendez pas ? Ces grattements ? Ces chuintements ? Ces couinements ? Ils sont juste sous nos pieds ! »

— Bort le Fou

Chapitre IV

Les skavens ne sont pas les simples rejetons du Chaos qu'imaginent la plupart des gens, ces créatures qui s'entassent dans des grottes naturelles pour maudire le monde de la surface tout en rongeant des os et fomenter à toute heure. Il est rare qu'on les voie comme des êtres industrieux, capables de bâtir une demeure (sans parler d'une cité). Mais la vérité est bien plus effrayante, surtout quand on sait que le monde des skavens, qu'eux-mêmes nomment l'Empire Souterrain, n'est qu'un sinistre reflet de ce qui s'étend à la surface.

L'EMPIRE SOUTERRAIN

La race des skavens vit sous terre. Ces êtres passent toute leur vie sous la surface, à l'exception des épisodes où ils émergent pour tenter de conquérir le monde du dessus. Ce qu'ils appellent l'Empire Souterrain présente une étendue bien plus vaste que le Vieux Monde. L'espèce est loin d'être primitive et les skavens sont de véritables maîtres en matière d'architecture, creusant leurs logis dans les profondeurs de la terre. Au lieu de se contenter des cavernes naturelles, comme beaucoup le croient, les hommes-rats ont élaboré sous terre un environnement qui leur est propre. Cela ne veut pas dire qu'ils ne profitent pas des grottes naturelles, mais la plupart de ces souterrains ont subi des altérations plus ou moins importantes.

Géographie de l'Empire Souterrain

L'Empire Souterrain couvre la totalité du Vieux Monde, mais ses frontières ne sont pas définies de la même manière que celles des nations de la surface. On sait que la présence skaven s'étend jusqu'en Arabie et au Cathay, ce qui indique l'expansion de l'espèce. Les hommes-rats ne voyagent pas de leur plein gré à ciel ouvert, préférant recourir à leurs grands axes souterrains lorsqu'ils doivent parcourir de longues distances. Ces tunnels ont demandé des millénaires de conception et les plus courus d'entre eux ont vu passer des milliards de pattes skavens au cours des siècles.

Comme pour toute ville de la surface, la taille des communautés skavens dépend de la quantité et du type des ressources qui y sont disponibles. La malepierre est particulièrement prisée des hommes-rats et les villes proches d'abondantes veines de ce minerai sont souvent les plus importantes de l'Empire Souterrain. L'accès à la nourriture et à l'eau potable est également primordial. D'autres ressources, comme la disponibilité de main-d'œuvre captive, jouent également un rôle déterminant pour le niveau de prospérité d'une communauté skaven.

Selon bien des aspects, l'Empire Souterrain est un reflet fidèle du monde de la surface. Sans le savoir, la plupart des villes du Vieux Monde ont un dédale grouillant de skavens sous leurs rues. S'il n'y a pas toujours de correspondance exacte entre la taille de la population de la ville de la surface et celle de la communauté skaven, les plus gros bourgs humains s'accompagnent souvent d'une grosse densité d'hommes-rats. Les skavens bénéficient d'un accès facile à ces villes, grâce aux réseaux souterrains et égouts conçus par les hommes, qu'ils savent habilement faire correspondre avec leurs propres tunnels.

Climat de l'Empire Souterrain

Les conditions météorologiques de l'Empire Souterrain sont relativement constantes. La température ambiante dans les grottes, les tunnels et les boyaux empruntés par les skavens dépend de nombreux facteurs : l'humidité, la profondeur, la présence de sources d'eau, les courants d'air et les tendances géothermiques. Une grande caverne qui grouille de skavens verra sa température monter sensiblement, ne serait-ce que par la chaleur corporelle que dégagent ces créatures. Les skavens se sont adaptés à la vie souterraine et sont à leur aise dans la plupart des boyaux même si, comme les humains, ils ne raffolent pas des températures extrêmes.

Le réseau de l'Empire Souterrain

Pour naviguer d'une communauté à l'autre, les skavens empruntent un réseau complexe de tunnels, de galeries et de cavernes, qui leur permettent également d'atteindre les points stratégiques de la surface. C'est à pinces que les hommes-rats se rendent le plus communément d'un endroit à un autre, autrement dit : à la force de leurs petites pattes. Pris individuellement, les skavens sont souvent bien trop paresseux et affamés pour voyager intensivement. Mais quand ils font partie d'un groupe important animé par un objectif, ils se montrent à la fois rapides et infatigables. Le musc de la guerre et



d'autres émanations sont capables de leur faire parcourir d'impressionnantes distances sans se reposer ou presque, surtout quand les fouets des chefs s'en mêlent.

Le malerail est un autre moyen de transport. Conçue par les technomages du clan Skryre, cette voie ferrée est empruntée par des trains propulsés par d'imposants moteurs à malepierre. Bien qu'il soit toujours en phase expérimentale, le malerail s'est imposé comme le mode de transport le plus rapide de l'Empire Souterrain, du moins quand il fonctionne. En raison de leur conception, les moteurs des malerails sont enclins à la surchauffe et connaissent de nombreux problèmes de régulation de pression. Si l'entretien laisse à désirer, ces moteurs à malepierre peuvent exploser, ce qui s'accompagne de pertes skavens importantes et d'effondrements systématiques.

Si les skavens pouvaient résoudre ces inconvénients, le malerail deviendrait assurément le mode de transport le plus courant pour se rendre d'une communauté d'hommes-rats à l'autre. Mais à l'heure actuelle, il n'existe qu'une poignée de locomotives à malerail, sachant qu'elles ne sont jamais toutes en état de marche en même temps. En outre, le malerail ne peut être posé que sur les tunnels les plus stables, si bien qu'il ne relie pour l'instant que les cités skavens les plus importantes, telles que Skarogne, Malefosse et la Cité des Piliers. Tandis que le clan Skryre perfectionne la technologie des moteurs à malepierre, on peut être sûr que d'autres tunnels seront équipés pour accueillir le malerail, ce qui permettra à la race de déplacer ses troupes et ses marchandises d'un point à l'autre avec une facilité et une rapidité inédites.

Communautés skavens

Chaque communauté skaven est différente des autres. Chacune reflète la personnalité du ou des clans qu'elle accueille. Quand on sait que l'esprit skaven est gouverné par le Chaos, on comprend pourquoi il n'existe pas deux villes skavens qui soient construites sur le même modèle. Certaines s'étendent sur de grandes distances, tandis que d'autres sont concentrées en tunnels et boyaux entremêlés, qui se croisent et se recroisent comme les mailles d'un filet de pêche entassé sur le quai.

À l'instar des villages, cités et bourgs humains, les communautés skavens sont définies par leur taille et leur population. Les villes skavens sont des complexes tentaculaires qui sont pour l'essentiel autonomes. Ces métropoles peuvent facilement accueillir de 10 000 à 50 000 hommes-rats, même si des variations sont à noter en fonction du climat politique du moment. Généralement, la population d'une ville skaven est équivalente au double de celle de la cité humaine homologue. Durant les périodes fastes, cette proportion est largement dépassée.

Après les cités, les communautés skavens les plus importantes sont appelées terriers. Les terriers sont l'équivalent des bourgs humains, aussi bien en taille qu'en composition. Bien qu'ils ne soient pas totalement autonomes, ils n'ont généralement pas besoin d'aide extérieure, tant qu'ils peuvent se procurer les denrées qu'ils ne peuvent produire auprès d'autres communautés. La population d'un terrier peut aller de 1 000 à 10 000 individus.

Les communautés les plus petites sont appelées tanières. On peut les rapprocher des villages et hameaux de la surface. Les tanières dépendent généralement d'une cité, d'un terrier ou d'une forteresse skaven. Elles accueillent rarement moins de 50 hommes-rats et les plus importantes peuvent compter jusqu'à 1 000 individus. La plupart du temps, elles sont associées à un clan ou à un seigneur de guerre.

Bien qu'il ne s'agisse pas de communautés à proprement parler, les forteresses skavens méritent d'être abordées ici. À l'instar des forts, des châteaux et des citadelles de la surface, les forteresses skavens sont des sites particulièrement bien défendus que l'on trouve au




cœur d'une communauté. Il s'agit de véritables bastions aux points d'accès savamment limités et aux défenses diablement efficaces. Quand elles ne font pas partie d'un terrier ou d'une cité, les forteresses skavens sont traditionnellement affiliées à plusieurs tanières qui fournissent labeur, denrées, rentrées d'argent et recrues.

Architecture skaven

Les cités skavens sont très denses d'un point de vue architectural, un nombre surprenant de bâtiments étant accumulé dans un espace réduit. Mais les skavens ne sont pas de grands bâtisseurs ; ils ne voient les choses qu'à court terme et entassent les taudis à l'endroit désiré quand ils en ont besoin. Les hommes-rats sont plus enclins à s'emparer d'un logis qu'à en construire un. Et quand un gourbi voisin ne se prête pas au vol, ces créatures malveillantes ont vite fait de creuser dessous pour provoquer son effondrement.

C'est ainsi que les cités skavens ne sont bien souvent qu'un assemblage de gravats et de détritus. Leurs matériaux de construction sont le bois, les excréments et la boue. C'est seulement par le talent des esclaves qui les étayent et les reconstruisent que ces bâtiments parviennent à rester debout. Rares sont les structures qui disposent de fondations. Quand c'est le cas, c'est uniquement parce qu'un bâtisseur humain ou nain a pensé à en mettre. La mauvaise qualité de cette conception place les flammes en tête des menaces et tous les jours, des bâtiments s'effondrent. Le style dépend exclusivement des concepteurs. Certaines structures ont profité du talent et du goût d'humains ou de nains, mais elles reviennent la plupart du temps aux notables de l'espèce skaven. Il arrive que de tels bâtiments soient construits selon une certaine logique, le long d'un itinéraire important par exemple, mais encore une fois, ce n'est alors le fruit que de l'ingéniosité des esclaves et jamais de la prévoyance des skavens. Mais même ces demeures de bonne conception bénéficient rarement d'une véritable finition, car la longévité des esclaves (et celle des skavens) ne le permet souvent pas. Voilà pourquoi la plupart des communautés ne sont qu'un assemblage de bâtiments inachevés et pillés maintes et maintes fois.

Les temples du Rat Cornu constituent les seules exceptions à la précarité et à la hâte qui caractérisent l'architecture skaven. Les skavens en quête d'ascension sociale n'hésitent pas à couvrir les Prophètes Gris de divers présents : fragments de malepierre, esclaves et autres produits. Ces temples présentent généralement une tour et une cloche. La tour compte treize étages, représentant le Conseil. Sous le temple, s'étend un labyrinthe, qui sert autant d'instrument divinatoire que de moyen d'initiation pour les apprentis, mais aussi de méthode idéale pour exécuter les indésirables. Ce dédale est intimement associé au culte du Rat Cornu et ceux qui parviennent à en sortir sont considérés comme ayant bénéficié de l'assistance du dieu des skavens. En revanche, ceux qui s'égarent ou périssent par l'un des nombreux pièges ont clairement été abandonnés par la divinité et ne méritent donc que la mort. Il n'est pas besoin de dire que ces corridors regorgent de chausse-trappes, de murs coulissants et de passages secrets.

L'espèce skaven n'affectionne pas particulièrement les angles droits. Elle préfère les tunnels aux courbes presque organiques. La taille des tunnels est très variable et dépend avant tout de leur fonction. Les passages destinés à être empruntés par des individus isolés ne font généralement pas plus de 1,50 mètre de diamètre. Cela leur suffit largement pour manœuvrer, étant donné leur souplesse et leur petite taille. Les axes importants, en revanche, sont conçus pour laisser passer des meutes et des véhicules, et leur largeur peut aller de moyenne à gigantesque.

L'excavation des souterrains reste le lot des prisonniers, qu'ils soient skavens, humains, elfes ou nains. Les techniques utilisées sont généralement rudimentaires. Pelles, piolets, truelles et autres outils manuels servent à déloger et à déplacer de gros volumes de pierre, de terre et de roche, et donc à libérer les galeries. Les plus grandes communautés skavens profitent savamment des vastes cavernes naturelles, qui se mêlent aux tunnels et aux espaces creusés par les prisonniers. Des artisans participent à la finition de ces passages, pour s'assurer qu'ils sont stables et d'aspect agréable. Les goûts esthétiques des skavens laissent bien entendu souvent à désirer, surtout selon les critères des autres races souterraines, comme les nains.

Les skavens, qui passent l'essentiel de leur temps avec le reste de leur portée, connaissent mal le concept d'intimité. Les portes sont donc une rareté dans l'Empire Souterrain et ne concernent généralement que les membres les plus influents et importants de l'espèce, qui protègent l'accès à leurs quartiers de portes en bois ou en pierre, ou encore de herses en métal, histoire de se prémunir des intrus et des assassins. Mais la populace peut faire un trait sur tout ce qui concerne la vie privée. Les skavens n'ont que faire de fenêtres, si bien qu'on n'en rencontre presque jamais. Ce n'est guère qu'au sein de fortifications que des meurtrières peuvent exister.

Les « dortoirs » des skavens réunissent de nombreux individus, généralement selon leurs affinités claniques. Les couches des hommes-rats sont faites d'à peu près tout ce qu'ils peuvent entasser, que ce soit de la paille, des peaux ou des fourrures animales, ou de vieux vêtements. C'est le statut social du skaven qui détermine sa position dans la chambrée, les plus influents dormant au sommet de la pile.

Les zones de population skaven les plus denses sentent très fort l'urine de rat. C'est en partie lié au fait que les skavens laissent leurs marques où qu'ils aillent. Leur odorat leur permet de facilement reconnaître leur passage, ainsi que celui des leurs et de leurs alliés. Le concept d'urinoir ou de toilettes ne signifie rien pour un skaven. Toute parcelle légèrement excentrée leur apparaît comme un endroit idéal pour se soulager.

Communautés skavens notables

L'Empire Souterrain est vaste, et à chaque ville, village ou bourg de la surface, ou presque, correspond une communauté skaven. La densité est variable, mais en gros, la population d'une cité, d'un terrier ou d'une tanière skaven équivaut au double de celle de la communauté correspondante à la surface. Durant les périodes d'abondance, la croissance démographique est exponentielle, ce qui provoque à la fois des luttes intestines et un besoin d'expansion vers le haut.

Les communautés décrites ici sont d'abord résumées, par des critères comme la position géographique, la population, les industries principales et les affiliations claniques. Puis une description sommaire est donnée, suivie d'une rapide idée d'aventure. La plupart du temps, ces scénarios sont conçus pour des groupes de skavens, mais ils peuvent être modifiés pour correspondre davantage à des personnages d'autres races.

La Cité des Piliers

Position : ruines de Karak-aux-Huit-Pics (sud des Montagnes du Bord du Monde).
Population : 95 000
Industries principales : le clan Mors exploite les abondants filons de malepierre qui enveloppent la Cité des Piliers pour renforcer sa puissance militaire. Le clan forme également des troupes de mercenaires dont il offre les services aux autres clans à des tarifs compétitifs.
Principales filiations claniques : Mors

La Cité des Piliers est une impressionnante métropole actuellement investie par les skavens du clan Mors. Autrefois, elle était la forteresse naine de Karak-aux-Huit-Pics. Mais les nains qui y vivaient et y travaillaient furent assaillis, à la fois par les hommes-rats et par les races de peaux-vertes, et furent obligés d'abandonner leur citadelle. Depuis cette époque, la Cité des Piliers est passée d'un clan à l'autre. C'est aujourd'hui le clan Mors qui occupe cette cité, célèbre pour ses gigantesques halls fortes avec leurs piliers à la conception sublime.

Idée d'aventure

Assisté par un technomage renégat, le clan Mors travaille sur une arme secrète. Personne ne sait avec certitude ce que le clan compte faire de l'arme, mais le clan Skryre fait tout son possible pour obtenir davantage d'informations. Si possible, le clan Skryre aimerait également récupérer l'arme ou la voir détruite, ainsi que le technomage traître.






Gouffre Noir

Position : réseau d'à-pics et de grottes en Bretonnie.
Population : 25 000
Industries principales : aucune. Les forteresses du Gouffre Noir ne produisent pas grand-chose, mais on a retrouvé plusieurs artefacts du clan Pestilens au cours de ces dernières années.
Principales filiations claniques : Eshin (35%), Pestilens (34%), Moulder (18%), Flem (13%)

Le Gouffre Noir est le théâtre de querelles entre skavens depuis que le clan Pestilens est revenu de son long séjour en Lustrie. Ce fut là que les ancêtres des Pestilens fondèrent l'une de leurs premières demeures. Les aïeux du clan excavèrent plusieurs forteresses dans les profondeurs infinies du Gouffre Noir. Les assassins du clan Eshin se sont appropriés les citadelles abandonnées et ont refusé d'en céder le contrôle aux Pestilens quand ceux-ci sont revenus de l'ouest. Aujourd'hui, les Pestilens comptent sur leurs liens avec le clan Flem pour regagner leur héritage par la force, tandis que le clan Eshin profite des chefs de meute du clan Moulder pour asseoir sa position.

Idée d'aventure

La lutte qui oppose les Eshin et les Pestilens ne se limite plus au Gouffre Noir et menace même de se déverser sur Skarogne. Les Seigneurs de la Ruine se sont réunis pour discuter de la situation, les représentants du clan Pestilens se faisant remarquer par leur absence. Il est urgent d'envoyer quelqu'un négocier une trêve entre les deux clans avant que le conflit ne mette la capitale skaven en danger.

Malefosse

Position : loin au nord de Praag, dans la contrée de Kislev.
Population : 115 000
Industries principales : le clan Moulder engendre toutes sortes de monstres dans les fosses de procréation qui donnent son nom à cette métropole skaven. Ces bêtes sont soumises à une sélection rigoureuse destinée à se débarrasser des faibles. Celles qui passent ces étapes sont formées au combat et participent aux guerres du clan, à moins qu'elles ne soient vendues ou prêtées à d'autres clans dans le cadre de leurs propres conquêtes. La production de malepierre est également l'une des principales industries de Malefosse, bien que l'essentiel de ce qui est extrait soit utilisé dans les programmes de procréation et de sélection du clan Moulder.
Principales filiations claniques : Moulder.

Malefosse est le berceau du clan Moulder. L'atmosphère de la cité est en permanence animée d'un mélange de sons étranges et de miasmes qui s'élèvent des fosses de procréation des maîtres corrupteurs. La maleménagerie peut intriguer le visiteur ; ce lieu donne un aperçu aussi impressionnant qu'effrayant des prouesses du clan Moulder en matière de mutations, de transformations chirurgicales et de sélection. Les grognements, hurlements et autres cris poussés par les créatures de cette ménagerie s'entendent d'une extrémité de la cité à l'autre, ce qui, combiné avec la cacophonie des fosses, ne produit pas une ambiance particulièrement propice à la santé mentale.

Idée d'aventure

Les cages de la maleménagerie ont été la cible de saboteurs. Des dizaines de monstres mutants et transformés se déversent dans les rues de Malefosse. Les créatures se sont dispersées, causant chacune des dégâts importants. Il faut que quelqu'un parvienne à mater les bêtes avant qu'elles n'atteignent des fosses de procréation, sans quoi les récents progrès des maîtres corrupteurs seront anéantis.

Moussillon

Position : sous la cité en ruine de Moussillon, en Bretonnie.
Population : 55 000
Industries principales : le clan Pestilens endure les difficiles conditions de Moussillon, qui fait office de terrain de mise à l'épreuve pour les dernières épidémies du clan et les plus virulentes. On y extrait également la malepierre d'abondants filons.
Principales filiations claniques : Pestilens (93%), Flem (7%)

La ville de Moussillon est victime d'une terrible malédiction depuis de nombreuses années. Elle fut autrefois frappée par un puissant tremblement de terre, dont elle ne s'est jamais totalement relevée. La ville humaine sombre progressivement dans le marasme du site, tandis que les épidémies des profondeurs s'infiltrent à la surface pour faire des ravages chez les quelques hommes et femmes qui y subsistent. Depuis cette époque reculée, le clan Pestilens s'est installé dans le réseau d'égouts et les galeries qui s'étendent sous Moussillon, tandis que cette dernière s'enfonce pour graduellement ne faire qu'une avec l'immonde métropole skaven. Il faut pour cela que le clan lutte avec un grand nombre de goules, menées par le soi-disant Chevalier Cannibale, à la tête d'une cour qui n'est qu'un horrible simulacre de la noblesse de Bretonnie. Si vous cherchez davantage de renseignements sur Moussillon, le *Duché des Damnés* vous tend les bras.

Idée d'aventure

Une nouvelle épidémie s'est abattue sur plusieurs villages et bourgs des environs de Moussillon, ce qui intrigue fortement les autorités locales. La présence skaven sous les rues de la ville humaine doit rester secrète, sans quoi les Bretonniens risquent de se mobiliser pour éradiquer les hommes-rats. Des personnages ingénieux peuvent tirer avantage de la situation, surtout s'ils se voient comme des ennemis du clan Pestilens.

Puits-du-Queekz

Position : à l'est de la ville tiléenne de Pavona, sous les Apuccini.
Population : 450
Industries principales : petites exploitations de malepierre, de fer et de métaux précieux.
Principales filiations claniques : clan Skaar

Puits-du-Queekz est une tanière proche de la forteresse du clan Skaar à Pavona. Il s'agit d'une petite communauté minière, exactement le genre de tanière qui dépend directement d'une forteresse ou d'un terrier voisin. L'ambiance somnolente de petite communauté qui règne à Puits-du-Queekz est parfois interrompue



par des séismes qui semblent centrés sur les mines. Les mineurs perdent souvent la vie dans un effondrement, ce qui n'empêche pas le clan Skaar d'exiger la poursuite des extractions.

Idée d'aventure

Les guerriers des clans du clan Skaar ont découvert quelque chose dans les profondeurs des mines des Apuccini. Le clan Skaar explore très prudemment la chose et n'a pratiquement rien révélé de sa découverte. Les rumeurs ne manquent pas ; certaines racontent qu'ils auraient trouvé une chambre secrète regorgeant d'artefacts du Chaos, tandis que d'autres parlent d'un magnifique filon de malepierre, jusqu'ici inconnu. Quoi qu'il en soit, certains pensent que la découverte du clan Skaar est liée aux tremblements de terre qui accablent la région.

Skarogne

Position : des rumeurs la placent sous le marais Putride.
Population : 250 000
Industries principales : l'extraction de malepierre est l'une des activités les plus importantes de Skarogne, ce qui en fait l'une des cités skavens les plus riches de l'Empire Souterrain. Mis à part ces mines, l'une des plus grandes académies de technologie du clan Skryre se trouve ici, bon nombre des inventions du clan y étant conçues. Skarogne accueille les Prophètes Gris, qui exercent un contrôle sans partage de toute la métropole.
Principales filiations claniques : Skryre (25%), Moulder (22%), Eshin (18%), Pestilens (16%), Mors (11%), autres (8%)

En raison de la prédominance du clan Skryre, Skarogne ploie sous le volume d'engins mécaniques de toutes sortes. Les transports publics apparaissent comme l'une des caractéristiques les plus impressionnantes de la cité, bien qu'ils soient dangereux et très peu fiables. Les réverbères qui illuminent les rues, alimentés de gaz imprégnés de malepierre, confèrent une aura irréelle à l'endroit. Les axes, les ruelles et autres passages de la capitale skaven grouillent à toute heure de corps au sang chaud, la densité démographique de la cité approchant les limites du soutenable.

Idée d'aventure

Un puissant artefact, la Griffe du Grand Cornu, a été volé aux Prophètes Gris de Skarogne. Personne ne sait avec certitude qui a pris la Griffe, mais tout porte à croire qu'il s'agit de quelqu'un qui connaît bien le complexe des Prophètes Gris. Le malfaiteur est-il l'un des coureurs nocturnes du clan Eshin, comme certains le pensent, ou tout simplement un Prophète Gris ?

Sub-Altdorf

Position : sous la capitale impériale d'Altdorf
Population : 120 000, en comptant la main-d'œuvre de prisonniers
Industries principales : la population humaine importante d'Altdorf permet aux skavens de pratiquer des enlèvements dans les quartiers les plus louches, si bien que la capitale est un site de choix pour la capture d'esclaves. Les clans skavens de Sub-Altdorf, notamment le clan Skaul, agrémentent leur situation financière en vendant des drogues aux marchands et contrebandiers humains. La corruption et les excès politiques qui sévissent dans la capitale permettent aux skavens de faire chanter et de contrôler aisément les politiciens humains.
Principales filiations claniques : Skryre (33%), Eshin (28%), Moulder (15%), Pestilens (12%), Skabb (6%), Mors (4%), Skaul (3%)

La cité qui s'étend sous Altdorf abrite l'une des populations skavens les plus importantes de l'Empire Souterrain, mais le manque de filons de malepierre l'empêche de rivaliser avec Skarogne pour le statut de plus grande cité des hommes-rats. Le contrôle de Sub-Altdorf est réparti entre plusieurs clans, Skryre se taillant la part du lion. Vous trouverez davantage de renseignements sur Altdorf dans *Les Tours d'Altdorf* et *Les Héritiers de Sigmar*.

Idée d'aventure

Les adversaires déclarés d'un politicien désertent la juridiction d'Altdorf. Ceux qui ont choisi de rester sont généralement découverts morts, du moins quand on retrouve leur trace. Les indices convergent vers un mystérieux informateur qui rencontre régulièrement le politicien. Cet individu est-il l'un de ces hommes-rats ? Que sera prêt à faire le politicien pour que son secret ne soit pas révélé à ses rivaux et alliés politiques ?

EXEMPLE DE COMMUNAUTÉ

Le terrier qui s'étend sous le bourg impérial de Delberz, à mi-chemin entre Altdorf et Middenheim, apparaît comme un carrefour pour les hommes-rats en déplacement. Même si Delberz n'était pas l'étape de voyage importante qu'elle est, elle resterait une précieuse source de nourriture, d'esclaves et de marchandises, le tout étant soustrait aux quais de la cité humaine. Vous trouverez ci-après tous les détails sur la cité de Sub-Delberz, notamment les endroits-clefs.

Sub-Delberz

Position : sous le bourg impérial de Delberz
Population : 10 000
Industries principales : la récente affluence de réfugiés a fait de Delberz une importante source d'esclaves, de main-d'œuvre de prisonniers et de sujets vivants pour les expériences du clan Moulder. Plus grosse communauté sur l'axe souterrain qui relie Middenheim à Altdorf, Sub-Delberz est également une étape où les skavens de tous les clans peuvent se reposer et se sustenter.
Principales filiations claniques : Moulder (19%), Eshin (16%), Skryre (14%), Mors (11%), Pestilens (11%), Skab (10%), Sleekit (10%), Skaar (6%), autres (3%).

Sub-Delberz est une étape majeure pour les skavens qui voyagent entre Middenheim et Altdorf. C'est également un relais important pour les troupes des clans Moulder, Skryre, Mors et Skab. Quand on connaît la concentration importante de guerriers des clans et de vermines de choc qu'abrite le terrier, on comprend pourquoi Sub-Delberz est rarement un havre de paix pour les skavens qui y résident. Les clans Skryre et Mors, en particulier, s'y affrontent depuis peu dans les rues, et seule l'intervention des Prophètes Gris a pu éviter que cette violence locale ne dégénère en conflit ouvert.

Idée d'aventure

Une série de meurtres sauvages parmi les réfugiés humains de Delberz est attribuée à une énorme créature à l'aspect de rat qui sort de sa tanière pour chasser la nuit. Il s'agit probablement d'un rat-ogre, qui risque de mettre en péril la discrétion de la communauté skaven s'il se fait attraper ou tuer par la garde du bourg, des mercenaires ou des aventuriers.

Trou du Couic

De nombreux trous qui étaient habités par des skavens locaux ont été réquisitionnés pour les guerriers des clans de passage. Quand il y a foule, c'est-à-dire presque tout le temps, des troupes de clans différents se retrouvent postées dans un même trou. Le conseil des anciens fait son possible pour éviter que des unités antagonistes se retrouvent entassées ensemble, mais c'est parfois inévitable.

Les trous du Couic sont généralement bondés de skavens, dont le passage laisse des traces indélébiles. Des centaines de guerriers sont obligés de dormir entassés en gigantesques piles nauséabondes. Les excréments font ici partie du paysage et les milliers de pattes finissent par les mêler complètement à la terre battue et la boue de ces grottes. Ce sont les guerriers les plus modestes qui doivent dormir directement sur ce fumier pour servir de matelas et d'édredons à leurs supérieurs.

Fosses de procréation

Comme c'est le cas dans la plupart des communautés skavens, les fosses de procréation sont les zones les mieux gardées de Sub-Delberz, ces antres où sont parquées des femelles dont la seule fonction est de pondre sans répit des portées de skavens. Une patrouille permanente veille sur les tunnels et les chambres de ce secteur. Les femelles reproductrices ne sont accessibles qu'aux mâles les plus forts et riches, ainsi qu'aux rares individus qui sont autorisés à entretenir un ménage. Ces quartiers sont particulièrement silencieux et sombres, et moins crasseux que le reste du terrier. C'est davantage le fait d'un trafic pédestre moins soutenu que d'une quelconque volonté sanitaire de la part des skavens.

Les ranuques, comme on les appelle, sont sélectionnés parmi les skavens trop faibles pour combattre ou travailler dur, mais qui montrent un talent pour les arts curatifs et l'application de narcotiques. Ce sont des mâles émasculés avant d'être admis dans les fosses de procréation, ce qui les empêche de profiter de leur proximité avec les femelles reproductrices. Faire partie des « coupés » n'est certainement pas un honneur, cette distinction étant plus redoutée encore que le sort d'esclave.

Repaires de maître-chef

Tout clan investi de quelque influence sur Sub-Delberz peut établir un repaire de maître-chef au sein de la communauté. Il s'agit en quelque sorte d'ambassades, qui prennent la forme de petites forteresses ou de bunkers, liées au clan correspondant comme s'il en était la propriété. La construction de ces locaux est toujours différente, mais la taille et la capacité restent assez constantes. Les dignitaires de chaque clan sont censés loger dans ces repaires, et non dans un trou du Couic ou le coin des choses-esclaves.

Repaires de maître-chef des clans majeurs

Chacun des clans majeurs a établi un repaire de maître-chef permanent à Sub-Delberz, les locaux reflétant les valeurs et les goûts esthétiques de la lignée. Ces quartiers bénéficient d'une protection rapprochée de vermines de choc et de guerriers des clans, qui massacreront allégrement toute nouvelle tête.

Le repaire de maître-chef du clan Eshin est discret et faiblement éclairé. Toute créature qui n'est pas du clan s'expose à une mort certaine en pénétrant ici. Nulle sentinelle ne semble garder l'entrée, mais ces apparences ne signifient pas que la sécurité laisse à désirer. Au contraire, la mission des gardes du clan Eshin consiste à ne jamais se faire voir, même lorsqu'ils taillent un intrus en deux. On sait qu'au moins un assassin réside dans le repaire de maître-chef Eshin, mais il n'est visible que lorsqu'il le souhaite.

La sécurité du repaire de maître-chef du clan Moulder est bien plus ostensible, puisque deux énormes rats-ogres aussi stupides qu'agressifs gardent l'entrée, enchaînés aux murs du complexe. Quiconque tente de s'aventurer dans ce repaire prend le risque de se faire réduire en charpie par ces deux créatures, à moins d'être accompagné d'un représentant reconnu du clan Moulder.

À l'instar de celui du clan Eshin, le repaire de maître-chef du clan Pestilens semble dépourvu de toute surveillance tangible. Malgré cette vulnérabilité apparente, les locaux du clan sont rarement visités par quiconque, hormis les moines de la peste et d'autres membres morbides du clan. C'est la crainte de la maladie qui est la principale raison du manque de visiteurs et l'horrible puanteur qui se dégage de ces quartiers ne fait rien pour apaiser l'angoisse des invités potentiels.

De tous les repaires des clans majeurs, celui du clan Skryre est le plus marquant d'un point de vue visuel. Un grand arc d'énergie verte, qui semble directement tirée des locaux de la délégation, crépite sans arrêt entre les deux hampes qui se dressent au-dessus de l'entrée, tandis que des ingénieurs gazouillants vont et viennent à toute heure. On sait que les visiteurs indésirables finissent généralement en tas de cendres sur le seuil, ce qui peut faire penser que la lueur verte n'est pas là que pour faire joli.

Repaires de maître-chef des clans guerriers

Seuls quatre clans guerriers ont une influence suffisante sur Sub-Delberz pour prétendre à un repaire de maître-chef. C'est le cas des clans Mors, Skaar, Skab et Sleekit. Comparées aux repaires des clans majeurs, les délégations des clans guerriers ont l'allure de taudis de petite taille. Le personnel est également plus réduit et les aménagements sont très limités. Les autres clans guerriers ne sont pas autorisés à établir de telles ambassades, essentiellement parce qu'il n'y a actuellement pas de local disponible pour eux. Cela dit, tout clan guerrier prêt à soudoyer grassement le conseil des anciens n'aura pas de problème pour instaurer son propre repaire de maître-chef.

Le clan Mors a récemment acquis un repaire dans Sub-Delberz, financé par les dernières victoires économiques et martiales du clan. Il s'agit probablement du plus gros repaire de clan guerrier de toute la communauté, bien que l'étendue des locaux soit seulement connue des dirigeants du clan. Plusieurs gardes sont visibles à l'entrée, autant pour intimider les indésirables que pour afficher une certaine autorité martiale.

Une grande partie des extractions et excavations menées dans la région de Sub-Delberz le sont par le clan Skaar, qui bénéficie donc d'une influence plus grande sur la communauté que ne le laisse supposer sa représentation au sein de la population. Les secrets du bourg de la surface sont bien connus des administrateurs du clan Skaar, dont on dit qu'il s'applique à construire de nouveaux accès et tunnels donnant sur les zones les plus sécurisées de Delberz.

Le clan Sleekit comptant un contingent important de « rats d'eau douce » à Sub-Delberz, il s'est vu conférer un minuscule repaire de maître-chef à proximité des quais. Ces locaux, qui ne disposent d'aucune des protections, visibles ou cachées, des autres clans, tiennent davantage du comptoir d'import/export. Le clan loue ses embarcations et des membres d'équipage pour transporter tout individu ou toute marchandise jusqu'à tout point de l'Empire Souterrain accessible par voie navigable.

La Lie

Les quartiers populaires, que l'on appelle également la Lie, accueillent la main-d'œuvre skaven citoyenne de Sub-Delberz. Quels que soient leurs clans respectifs, ces modestes skavens sont ceux qui assurent l'essor économique du terrier. Bien que la communauté présente une forte population militaire, les skavens civils sont plus nombreux, si bien que la Lie est l'un des quartiers les plus grands.

Bien que la Lie ne montre aucune particularité architecturale et qu'elle paraisse à tous comme un bourg skaven des plus typiques, elle n'en est pas moins bien bâtie. La puanteur générale reflète les valeurs des milliers de résidents et les marques qu'ils laissent, le tout leur paraissant tout à fait confortable. Les rues sont étroites et pavées de pierres brutes. Les commerçants skavens étalent ici leurs marchandises, qu'ils colportent de jour comme de nuit. Les impasses sont courantes, de nombreux culs-de-sac faisant office d'habitations de fortune.

Les conditions de vie des habitants de Sub-Delberz dépendent avant tout du clan, puis de la famille. Les membres d'une même portée restent généralement ensemble tout au long de leur brève existence. La Lie est divisée en quartiers plus ou moins définis, selon la prédominance clanique. L'ambiance est généralement pacifique, y compris entre membres de clans rivaux, mais les rapports dégénèrent facilement en temps de guerre, les émeutes n'étant alors pas rares.

Le terrier de Sub-Delberz

Bureau de Sigo Benetele, magister de l'Ordre Lumineux

Magister Fischer,

C'est par un colporteur que j'ai obtenu les objets ci-joints, du
Siert.
Il prétendait les avoir achetés deux semaines plus tôt sur un
Strigany amarrée sur le Delb.
Bien entendu, connaissant ma fascination pour l'ésotérique
bizarreries, il me les a offerts sans attendre la moindre contre,

Je dois avouer que ces étranges articles me laissent perplexe.
de leur conception les identifie assurément comme des armes, m
vois mal comment elles pourraient être efficaces. Mais c'es
la peau qui me trouble. Il s'agit sans le moindre doute d'une
je n'ai pas la moindre idée de ce qu'elle peut représenter.
comparée à tout ce que ma bibliothèque compte de cartog
durant des années de voyage et de recherches, mais je
peu avancé.

Et cette langue ? Qu'est-ce donc ? Aurais-je contre tout
découvert une carte tracée par tribus nordiques et retrouvée par
voleur Strigany ? Nous savons rmais qu'ils étaient nombreux, mais
même dans mes rêves les plus fo ai jamais imaginé qu'ils puissent
avoir des bourgs ou des villes ! T symboles me paraissent tout de
même suffisamment barbares pour ns vaincus !

Ainsi, comme toujours, je me tou igine et je saurai me montrer
Voyez si vous pouvez en déterm els articles ne sont pas cen
reconnaissant. S'il s'avère q is persuadé que votre
appartenir à un particulier
dédommager comme il se t.

Avec mes sentiments sincères et pieux,

Seigneur Otto von Siert

Ordre de priori
1 - Comparer les la
verrouiller l'accès
effectuez des recherches sur les « hommes-rats ».
2 - Contacter VK pour confirmer les dires de FR ; utilis inq Preu
Non-Æther de Karl Virenen contre son opinion selon laqu Chaos est
3 - Faire des recherches sur la vie et l'influence de Leiber. Ré RHR&AE.
4 - Envoyer des agents enquêter sur ce que le guet de Delbe sait d'un « hom
encapuchonné » qui aurait été abattu près d'une caravane Strigany avant de disparaître, il y a 3 semaines (lien possible avec l'histoire de von Siert).

S'ils font face à votre lumière, les ténèbres seront derrière eux.



...ièces fournies par ...t

Grand Choriste,

Mon maître me disait autrefois : « Gare aux présents des Gris. » Je comprends désormais ce qu'il insinuait.

J'ai reçu les objets ci-joints de la part de Markus Fischer, un magister assez réputé de l'Ordre Gris. Il mentionna de manière assez vague des « hom...es-bêtes de la ville » et pensait que nous devions jeter un œil à ... en savait assurément davantage, mais n'était pas prêt à ...lus, du moins pas directement. Après un examen rapide, je ...ins symboles étaient issus d'un ou plusieurs idiomes

... que l'affaire est plus ... sur-le-champ.

... qui se cache derrière ces curieux ... qu'il serait intéressant que je vous ...es-rats et leur abominable espèce, ... circonstance, l'utilité de ce vieux ...'échappe.

...uschone

...ive. Les points ...a carte représentent ...que compte le terrier. ...iques évoquent une conception orientale.

S'agit-il des quartiers d'une ville ?



1. Lie Sleekit sur les quais.
2. Trou du Couic
3. Lie Mors
4. QG des Tueurs-de-choses
5. Lie Eshin
6. Marché de la Skribouille
7. Grand Couineur
8. Très Grand Conseil
9. Lie Skaar
10. La Roue
11. Lie Skab
12. Lie Pestilens
13. Temple du Rat Cornu
14. Enclos à esclaves
15. Lie Moulder
16. Lie Skryre
17. Ratonnière
18. Fosse de procréation

Tant qu'il y aura de la Lumière, il y aura de l'Ombre





Très Grand Conseil

Le Très Grand Conseil est composé de onze chefs élus parmi les skavens les plus vénérables et sages de Sub-Delberz. Les élections du Très Grand Conseil ne sont pas publiques et se déroulent à huis clos. Les détails de la procédure sont inconnus, mais l'on sait que la corruption, les pots-de-vin et les arrangements secrets y jouent un rôle de première importance. L'élection a lieu chaque fois qu'un membre du Conseil meurt ou disparaît, ce qui n'est que trop courant. La majorité du Très Grand Conseil tend vers le clan Moulder, tandis que les autres clans sont loin de disposer d'une telle influence.

Les chambres du Très Grand Conseil sont adjacentes à celles du Grand Couineur. Le long balcon qui saillit dans le Grand Couineur offre aux anciens un piédestal idéal pour présider les séances traitant de questions importantes. Toutes sortes de gardes du corps sont visibles dans les parages du Conseil, chaque ancien étant toujours accompagné d'au moins deux skavens de ce type. Les gardes du corps et les membres de la sécurité ne sont pas autorisés à pénétrer dans les locaux du Très Grand Conseil durant les délibérations. Il est ainsi peu surprenant que les débats les plus chauds soient à l'origine de la mort de plus d'un ancien.

Si l'on excepte les repaires des maîtres-chefs des clans majeurs et les fosses de procréation, le Très Grand Conseil est probablement le bâtiment le mieux protégé de tout Sub-Delberz. Tous les accès sont gardés par des herses rouillées et les guerriers des clans de la milice du terrier patrouillent sans arrêt les locaux en petits groupes. Les portes s'ouvrent rarement pour quiconque n'est pas membre du Conseil ou envoyé d'un repaire de maître-chef. Tout individu surpris dans le Très Grand Conseil sans motif valable est exécuté sur-le-champ.

Les quais

Les quais sont situés sur les rives de la Noire, qui reproduit la course du Delb de la surface. C'est le clan Sleekit qui contrôle cette partie et mène des affaires fructueuses en acheminant marchandises et passagers en amont et en aval. Plusieurs embarcations et esquifs sont amarrés à tout moment, la plupart à peine en état de marche. Le fait que les bateliers Sleekit soient capables de naviguer de telles épaves démontre leur grande maîtrise de la rame, de la perche et de l'aviron.

Les appontements en pierre des quais de Sub-Delberz sont vieux et décrépits, usés par des siècles d'érosion de la rivière. Ils sont de plus en plus effilés chaque année, la Noire rognant avec assiduité. L'air est plus frais dans ce secteur, une brise humide et froide accompagnant le cours d'eau vers le sud. Des poissons aveugles et d'autres créatures inconnues nagent dans ces eaux, laissant parfois apparaître un éclat d'écailles blanches à la surface.

Le Grand Couineur

Le Grand Couineur n'est autre que la grande place de Sub-Delberz. La plupart du temps, ce n'est qu'une place où se réunissent les skavens pour leurs affaires quotidiennes. Les petits couineurs, c'est-à-dire les crieurs de la communauté, se faufilent dans la foule permanente, colportent les nouvelles, la rumeur et les derniers commérages. Le vol menace à chaque instant, mais aussi les violences et les bagarres générales, les skavens s'affrontant pour la gloire et parfois pour régler de vieilles dettes.

Quand des annonces importantes doivent être faites, c'est ici qu'elles sont données. D'autres évènements civiques, notamment les exécutions, s'opèrent également au Grand Couineur. Le Très Grand Conseil supervise nombre de ces manifestations depuis le balcon qui lui est réservé, qui domine la populace animant la grande place. Un puits, qui n'est en fait rien de plus qu'une large fosse sombre, occupe le centre du site. Peu de skavens osent s'en approcher, car la rumeur parle d'horribles choses visqueuses qui se tapiraient dans ses profondeurs.

Le marché de la Skribouille

Le marché de la Skribouille est une suite de tunnels biscornus parsemés d'étals, d'échoppes et de tentes. Les marchands skavens y exposent leurs marchandises, ce qui va de l'encens de malepierre aux halflings de compagnie, en passant par des esclaves skavens. On peut presque tout acheter au marché, si l'on y met le prix. Bien qu'il manque l'atmosphère cosmopolite des foires plus importantes de Sub-Altdorf, de Skarogne ou de Malefosse, le marché de Sub-Delberz reste une source excellente de produits et services.

La plupart des résidents de Sub-Delberz font leurs emplettes quotidiennes ici, où tout se marchande par des cris suraigus et un langage obscène. Les filiations claniques ne suffisent d'ailleurs pas toujours à réprimer les querelles qui éclatent invariablement dans ces quartiers. Aussi bien pour les vendeurs que pour les acheteurs, le marchandage n'est qu'un moyen de survie de plus et une manière de montrer sa supériorité et de rabaisser autrui. Tirer le meilleur parti d'un marché, que ce soit en négociant ou en volant purement et simplement, est considéré comme un noble art par les skavens.

Quartiers des choses-tueuses

Le quartier général des guerriers des clans du terrier jouxte le Très Grand Conseil. En plus de ces bureaux administratifs, ce secteur renferme les geôles et la caserne de la communauté. Le bâtiment est en mauvais état, car il a subi une série d'émeutes il y a quelques années, qui ont entraîné la mort violente de la plupart des guerriers des clans de la milice. Les choses vont mieux pour les miliciens, mais le vandalisme persiste, rappelant que les habitants du terrier ont gardé leur propre forme d'autorité.

La milice est une force armée piètrement formée et peu disciplinée. Malgré ces faiblesses, elle remplit admirablement son devoir. Rares sont les habitants du terrier qui osent se dresser personnellement contre les guerriers des clans. C'est ainsi qu'être accepté au sein des choses-tueuses est un objectif attrayant pour tout skaven qui cherche à acquérir rapidement de l'autorité. Bien qu'une telle carrière attire de nombreux voyous skavens, le taux de mortalité dans la milice est particulièrement élevé, en raison de querelles intestines et de l'existence de bandes de villageois vengeurs.






Ratonnières

Ces cavernes sombres et sordides sont situées à proximité des fosses de procréation. C'est là que sont élevés les jeunes skavens. Les aménagements sont très limités, car les enfants skavens sont considérés inutiles à moins de présenter quelque particularité. Les vermines de choc à la fourrure noire et les Prophètes Gris au pelage blanc sont systématiquement séparés des autres, tandis que leurs frères et sœurs sont relégués aux confins de cette garderie jusqu'à ce qu'ils soient assez grands pour se défendre.

Quand naît un mâle, il est transporté ici avec le reste de sa portée par les ranuques. C'est dans les ratonnières qu'on les sépare selon le clan du père et qu'on les place dans des crèches. Ils sont nourris au lait mêlé de sang, grandissent vite et apprennent rapidement à survivre parmi les leurs. Nombreux sont ceux qui meurent dans les premières semaines, leurs corps étant voracement engloutis par leurs frères.

Enclos à esclaves

Un important contingent d'esclaves et de main-d'œuvre de prisonniers est considéré comme propriété du terrier et laissé à la disposition totale des autorités. Les projets municipaux sont souvent exécutés par le sang et la sueur de ces malheureux, qui passent le peu de temps libre qui leur est alloué à se reposer dans ces enclos. Il s'agit probablement des quartiers les plus sordides de la ville. Même les skavens, qui sont pourtant habitués à vivre dans les détritus et les excréments, ont du mal à supporter la puanteur dégagée par les centaines de prisonniers que l'on parque ici et qui ne peuvent se laver pendant des semaines, voire des mois.

Les esclaves sont enfermés en groupes importants, quelle que soit leur espèce. Les skavens ne sont dans ce cadre pas traités différemment des nains, des elfes ou des humains. Les maîtres de ces esclaves, armés de fouets et de gourdins, imposent une discipline draconienne sur tout le secteur. Pourtant, les morts par mauvais traitement sont plutôt rares, car chaque esclave représente un investissement certain, quoique très réduit, aussi bien en temps qu'en fragments de malepierre. Il est plus fréquent qu'un esclave meure d'épuisement à la tâche que des suites d'une bastonnade.

Temple du Rat Cornu

Comme dans la plupart des autres communautés de l'Empire Souterrain, les skavens de Sub-Delberz vouent une grande ferveur au Rat Cornu. Il n'y a donc rien de surprenant à ce que le temple du Rat Cornu soit l'un des bâtiments les plus imposants du terrier. Les locaux sont entretenus par les Prophètes Gris et leur entourage. Des offices de prières s'y tiennent à toute heure, consistant en sermons, sacrifices et démonstrations triviales de magie du Warp, destinés à dissuader la populace de toute fantaisie.

Les murs du temple, intérieurs comme extérieurs, sont décorés de bandes de métal dentelé, de tessons de verre noir et d'effigies couleur de malepierre. Les tours s'élèvent dans les voûtes souterraines, la plus haute étant surmontée d'une lourde cloche que l'on sonne à la treizième heure de chaque jour. Si des gardes d'élite et des rats-ogres sont ostensiblement présents à l'intérieur du temple, ce sont les Prophètes Gris et leur magie qui représentent la véritable menace pour les intrus. Personne ne sait précisément combien de Prophètes abrite le temple, mais cela doit avoisiner la douzaine.

Les Prophètes Gris passent l'essentiel de leur temps à s'occuper du bien-être spirituel des résidents du terrier. Ils rôdent dans les rues, seuls ou en petits groupes, à l'affût de tout individu qui fait mine d'agir contre la volonté du Dieu Cornu. Les contrevenants sont faits prisonniers et ramenés au temple pour y être purifiés. L'opération varie selon la gravité du crime religieux perpétré. Bien souvent, les hérétiques sont jugés sans la moindre clémence et terminent sur l'autel du Rat Cornu devant une assistance de fidèles psalmodiant.

Coin des choses-esclaves

C'est ici que les voyageurs et les itinérants peuvent trouver un peu de repos. Cette promesse n'est pas toujours tenue, car les meilleures places sont souvent déjà prises, ce qui engendre de nombreuses disputes. Si l'on a les moyens, on peut acheter un semblant d'intimité dans le dortoir ou l'un des quelques antres individuels. Les pensions, qui offrent un hébergement plus ou moins prolongé, sont également très demandées. Dans le quartier transitoire, on peut acheter tout type de nourriture, à toute heure de la nuit ou du jour, ou presque.

La voie centrale du coin des choses-esclaves fait une boucle depuis l'accès nord du terrier. Les résidents appelle la Roue cette avenue par laquelle des convois des confins de l'Empire Souterrain viennent décharger leur marchandise. Commercer ici est encore plus dangereux que dans le marché du terrier. La milice a abandonné les patrouilles dans le coin des choses-esclaves, préférant laisser les étrangers à leurs propres affaires.

BANDES

Ces bandes de guerriers sont un élément essentiel des forces armées skavens. Chaque bande est constituée de plusieurs types d'unités qui travaillent de conserve pour atteindre l'objectif militaire qu'on leur a assigné. Pour créer une bande de manière aléatoire, lancez les dés 1d10 fois sur la **Table 4–1 : détermination aléatoire d'unités skavens**. Pour une rencontre individuelle, ne jetez qu'une fois les dés. Pour plus de détails, veuillez consulter le *Bestiaire du Vieux Monde*.

Exemple de bande skaven

Voici un exemple de bande générée par la **Table 4–1 : détermination aléatoire d'unités skavens**.

La horde véreuse de Skrink

Le seigneur de guerre Skrink a rassemblé une petite bande pour lancer un assaut dévastateur sur la forteresse d'un clan voisin. Il a engagé des éclaireurs du clan Eshin pour évaluer les défenses de l'ennemi. Il a également loué les services de l'une des unités d'attaque du clan Mors pour que ses propres forces d'assaut ne soient pas en reste. Mais l'essentiel de la malepierre du seigneur de guerre a été consacré au coup de grâce : l'une des unités lourdes d'assaut du clan Moulder, secondée par un maître corrupteur et son équipe. Avec cette sélection de troupes à ses ordres, l'idée de perdre l'affrontement ne l'effleure même pas.

Voici la liste exacte des unités présentes dans la horde de Skrink :

Unité d'assaut skaven (1 Grande griffe, 7 Vermines de choc)
Bande de guerriers skavens
(1 Grande griffe, 2 Vermines de choc, 12 Guerriers des clans)
Bande de guerriers skavens
(1 Grande griffe, 2 Vermines de choc, 9 Guerriers des clans)
Clan Eshin : éclaireurs (2 Coureurs d'égouts, 5 Coureurs nocturnes)
Clan Mors : unité d'attaque
(1 Grande griffe, 8 Vermines de choc, 6 Guerriers des clans)
Clan Moulder : unité lourde d'assaut (2 Chefs de meute, 4 rats-ogres, 8 Guerriers des clans)
Clan Moulder : maître corrupteur et sa suite (1 Maître corrupteur, 1 Chef de meute, 2 rats-ogres, 8 Vermines de choc, 6 Guerriers des clans)

Créer son propre clan skaven

Si les bandes constituent le fluide vital de toute armée skaven, elles restent sous le contrôle des clans. Il n'existe que quatre clans majeurs, mais les clans mineurs et les clans guerriers se comptent par milliers dans l'Empire Souterrain. Il n'est pas question de consacrer un livre à énumérer tous ces petits clans, c'est pourquoi nous vous présentons une série de tables destinées à vous assister dans la création de vos propres clans, toutes les bases étant indiquées. Il vous suffit de lancer les dés, de consulter les tables et de noter les résultats.

Taille du clan

Chaque clan est constitué d'un certain nombre d'individus. La population du clan donne une idée générale de sa puissance et de son influence au sein de la société skaven. Les petits clans, ceux qui ont moins d'un millier de membres, luttent pour survivre, tandis que les plus importants, qui peuvent compter des centaines de milliers d'hommes-rats, sont toujours en quête de clans plus faibles à dépouiller.

Pour déterminer la taille d'un clan, reportez-vous à la **Table 4–2 : taille du clan**. Pour définir la population approximative, lancez les dés selon les instructions indiquées.

Influence du clan

Chacun des nombreux clans guerriers jouit d'une certaine influence et d'un degré de respect à travers l'Empire Souterrain. Pour déterminer la perception qu'ont les skavens du clan, reportez-vous à la **Table 4–3 : influence du clan**. Les clans comptant moins de 10 000 membres subissent un malus de –1 au jet, tandis que ceux qui ont plus de 100 000 membres bénéficient d'un bonus de +1.

L'influence du clan peut changer de façon radicale, en fonction de ses actions, de sa population et de sa réputation. Il n'y a pas de règle simple pour définir ces variations, le meneur de jeu restant le seul arbitre pour ces décisions.

Voici à quoi correspondent les différents niveaux d'influence :

Aucune. Ce clan n'a aucun statut au sein de la société skaven, la plupart des autres clans n'en soupçonnant même pas l'existence. Il peut s'agir d'un clan récemment formé ou au contraire disparu de l'Empire Souterrain et tout juste redécouvert.

Négative. Ce clan est méprisé et tourné en ridicule par ses pairs. Ce peut être le résultat de crimes passés ou d'une ségrégation raciale, mais le clan est perçu comme infâme par les autres. Les clans guerriers n'admettront jamais avoir affaire à celui-ci, sauf lorsqu'il s'agit de le détruire.

Faible. Le statut de ce clan aux yeux des skavens est franchement peu glorieux. Le clan n'est pas très respecté et souvent considéré comme une cible facile. Les autres clans guerriers l'observent en silence, en attendant l'occasion de frapper et de le soulager de tous ses biens.

Modérée. Le clan occupe un statut moyen au sein de la société skaven. Il est traité avec un respect mêlé de prudence par ses pairs, mais toute marque de faiblesse de sa part ne manquera pas de saboter son influence.

Forte. Le clan jouit d'un statut privilégié au sein de la société des hommes-rats. La plupart des clans guerriers le considèrent avec respect et envient son prestige.

Exceptionnelle. Seuls les clans guerriers qui bénéficient d'un siège au conseil des Treize sont plus hauts dans la hiérarchie. Tous les clans guerriers lui vouent un respect servile, dans l'espoir d'éviter les retombées de son ire, à défaut d'être dans ses bonnes grâces.

Communautés du clan

Au-delà de sa taille et de son statut, un clan se juge également au nombre de communautés qu'il contrôle. La plupart des clans ont au moins une forteresse à leur nom, bien que les plus faibles n'aient même pas de propriété à proprement parler. Ces malheureux s'accrochent à la vie dans les communautés skavens qui leur permettent de s'implanter. Pour déterminer le nombre de communautés contrôlées par un clan, consultez la **Table 4–4 : communautés du clan**. Les modificateurs suivants s'appliquent au jet, en fonction de l'influence du clan : aucune –4, négative –2, faible –1, modérée +0, forte +1, exceptionnelle +2.

TABLE 4-1 : DÉTERMINATION ALÉATOIRE D'UNITÉS SKAVENS

1d100	Type de rencontre	Effectifs
01	Commandant skaven et sa suite	1 Chef de clan, 2 Grandes griffes, 1 Prophète Gris, 1d10 Vermines de choc
02	Prophète Gris et sa suite	1 Prophète Gris, 3 Apprentis Prophètes Gris, 1 rat-ogre, 1d10 Vermines de choc
03–08	Unité d'assaut skaven	1 Grande griffe, 2d10 Vermines de choc
09–15	Éclaireurs skavens	1 Tirailleur, 1d10 Guerriers des clans
16–22	Guerriers skavens	1 Grande griffe, 2 Vermines de choc, 2d10 Guerriers des clans
23–28	Main-d'œuvre esclave	2 Guerriers des clans, 3d10 Esclaves
29–30	Clan Eshin : unité d'assassins	1 Maître assassin, 2 Coureurs d'égouts, 1d10 Coureurs nocturnes
31–37	Clan Eshin : éclaireurs	2 Coureurs d'égouts, 1d10/2 Coureurs nocturnes
38–44	Clan Eshin : escouade de frappe éclair	1d10 Coureurs d'égouts
45–51	Clan Mors : unité d'attaque	1 Grande griffe, 1d10/2 Vermines de choc, 1d10+5 Guerriers des clans
52–56	Clan Mors : chapardeurs	1d10 Voleurs skavens
57–62	Clan Moulder : unité lourde d'assaut	2 Chefs de meute, 4 rats-ogres, 1d10 rats géants
63–64	Clan Moulder : maître corrupteur et sa suite	1 Maître corrupteur, 1 Chef de meute, 2 rats-ogres, 1d10 Vermines de choc, 1d10 Guerriers des clans
65–71	Clan Moulder : meute de rats	2 Chefs de meute, 2d10 rats géants
72–77	Clan Pestilens : encenseurs à peste	2 Encenseurs à peste, 1d10 Moines de la peste
78–84	Clan Pestilens : moines de la peste	2d10 Moines de la peste
85–86	Clan Pestilens : prêtre de la peste et sa suite	1 Prêtre de la peste, 2 Diacres de la peste, 2 Encenseurs à peste, 1d10 Moines de la peste
87–91	Clan Skryre : unité d'armes lourdes	2 Tirailleurs, 1d10 Guerriers des clans
92–98	Clan Skryre : unité de jezzails	1d10 Tirailleurs
99	Clan Skryre : globadiers	1d10 Tirailleurs
00	Clan Skryre : technomage et sa suite	1 Technomage, 4 Vermines de choc, 1d10 Tirailleurs

TABLE 4-2: TAILLE DU CLAN

1d10	Population
1-2	100-1 000 skavens (1d10 x 100)
3-4	1 000-10 000 skavens (1d10 x 1 000)
5-7	10 000-100 000 skavens (1d10 x 10 000)
8-9	100 000-1 000 000 skavens (1d10 x 100 000)
10	1 000 000+ skavens (1d10 x 100 000 + 1 000 000)

TABLE 4-3: INFLUENCE DU CLAN

1d10	Influence
1 ou moins	Aucune ; clan quasiment éteint
2-3	Négative
4-5	Faible
6-8	Modérée
9	Forte
10 ou plus	Exceptionnelle

TABLE 4-4: COMMUNAUTÉS DU CLAN

1d10	Résultat
1 ou moins	Vagabond
2	Pas de domaine
3-4	Un domaine
5-7	Domaines modestes
8-9	Domaines opulents
10 ou plus	Vastes domaines

TABLE 4-5: SPÉCIFICITÉS DU CLAN

1d10	Trait
1	Affinité magique
2	Berserk
3	Bestial
4	Corrompu
5	Manipulateur
6	Martial
7	Morbide
8	Rusé
9	Technologique
10	Véloce

Voici à quoi correspondent les résultats de la **Table 4–4 :**

Vagabond. Ce clan fait partie des quelques clans vagabonds, des clans guerriers qui ne sont associés à aucune communauté. Ils errent sans cesse à travers l'Empire Souterrain en groupes nomades et sont généralement méprisés par leurs pairs.

Pas de domaine. Ce clan est l'un des rares à ne pas compter de propriété dans l'Empire Souterrain. Sa population est disséminée à travers les communautés des autres clans.

Un domaine. Ce clan dispose d'une forteresse, depuis laquelle il contrôle 1d10 tanières.

Domaines modestes. Ce clan possède au moins une forteresse et contrôle 2d10 tanières. En outre, il est à la tête d'au moins un terrier de taille moyenne.

Domaines opulents. Ce clan possède une forteresse de prestige, très bien défendue, ainsi que de nombreuses tanières et 1d10 terriers de la région. De plus, il jouit d'une certaine influence dans au moins une cité skaven importante.

Vastes domaines. Ce clan dispose de nombreuses forteresses (avec les tanières dépendantes), ainsi que de 2d10 terriers. Les membres de ce clan exercent leur influence auprès des autorités locales de plusieurs cités skavens importantes.

Talents du clan

Presque tous les clans ont quelque chose qui les rend uniques. Dans la plupart des cas, il s'agit d'une spécialité ou d'un talent que le clan a su préserver et perfectionner avec le temps. La **Table 4–5 : spécificités du clan** vous permet de déterminer ces traits.

Voici à quoi correspondent les résultats de la **Table 4–5** :

Affinité magique. Ce clan est connu pour l'aptitude de ses membres à canaliser l'énergie magique. Ces skavens reçoivent le talent Harmonie aethyrique.

Bestial. Ce clan forme, modifie et exploite des créatures vivantes dans le cadre militaire ou industriel. Ces skavens bénéficient d'un bonus de +5% aux tests de Dressage et de Soins des animaux.

Berserk. Les membres de ce clan peuvent entrer dans une rage sanguinaire. Les skavens de ce clan reçoivent le talent Frénésie.

Corrompu. Ce clan est connu pour son exposition prolongée à la malepierre. Ces skavens acquièrent une mutation déterminée aléatoirement.

Manipulateur. Les membres de ce clan sont doués pour l'intrigue et la duperie. Ces skavens reçoivent le talent Intrigant.

Martial. Ce clan est expert dans tout ce qui concerne les manœuvres militaires, la stratégie et la tactique de guerre. Ces skavens reçoivent le talent Guerrier né.

Morbide. Ce clan se vautre dans la maladie, la peste et autres épidémies. Ces skavens reçoivent le talent Résistance aux maladies.

Rusé. Les membres de ce clan sont particulièrement malins. Ces skavens reçoivent le talent Intelligent.

Technologique. Les membres de ce clan sont capables de mêler sorcellerie et ingénierie pour en tirer des engins terribles. Ces skavens acquièrent la compétence Connaissances académiques (ingénierie).

Véloce. Les skavens de ce clan se déplacent avec une rapidité incroyable. Ces skavens reçoivent le talent Course à pied.

Exemple de clan Skaven

Voici un exemple de clan skaven créé en suivant la procédure décrite plus haut.

Clan Vectab

Nom du clan : Vectab
Population du clan : 4 000 skavens
Influence du clan : faible
Communautés du clan : un domaine ; 1 forteresse, 2 tanières
Spécificités du clan : martial

Le clan Vectab est l'un des plus petits clans guerriers. Bien qu'il ne bénéficie pas du respect de ses pairs, ce clan est parvenu à se tailler une petite place dans l'Empire Souterrain par la seule force armée. Le clan Vectab est en effet composé de guerriers nés et même les esclaves qui gonflent ses rangs sont capables de se battre farouchement. Mais malgré les prouesses martiales de ses membres, les jours de ce clan sont comptés, sauf s'il arrive à asseoir sa position au sein de la société skaven.



LA GUERRE SELON LES SKAVENS

« *Je sais pas exactement ce qu'c'était, mais c'est nous qu'on a failli être faits comme des… enfin j'veux dire des…* »

—Josef Schneidling, mercenaire

« *Tuez-tuez, vite-vite!* »

—Cri de guerre skaven

Chapitre V

La guerre fait partie intégrante du mode de vie skaven. Il leur faut la faire, sans quoi toute la race risque de mourir de faim. Leur fécondité naturelle l'exige, car ils se reproduisent vite et sans retenue. Tandis que les terriers et tanières de l'Empire Souterrain grouillent de ces immondes hommes-rats toujours plus nombreux, le musc de la guerre assaille les narines de ces créatures. C'est durant ces périodes d'abondance que les skavens sont le plus agressifs, bondissant enragés les uns sur les autres sans la moindre provocation.

Quand ces tensions internes deviennent insoutenables, les skavens ont deux possibilités : guerroyer les uns contre les autres, dans une orgie de massacre autodestructeur, ou œuvrer de concert pour conquérir le monde qui s'étend à la surface et ouvrir de nouveaux horizons à leur Empire Souterrain. Les skavens sont persuadés que la victoire totale sur les habitants de l'air libre n'est qu'une question de temps et que lorsque enfin ils connaîtront le triomphe qu'ils méritent, le Rat Cornu leur accordera la récompense attendue.

LA PRÉDATION

La perception qu'ont les skavens du monde est celle du prédateur. Toutes les créatures qui foulent la terre sous le soleil et la lune ne sont que des instruments en puissance ou de futures victimes. Leur nature rapace se concentre égoïstement sur leur propre espèce, quand elle ne lorgne pas avidement sur les habitants de la surface. Il n'est pas surprenant que les proies favorites des skavens soient les plus faibles. C'est le résultat d'une culture où seuls survivent les plus affûtés et où seuls les plus forts prospèrent au-delà du court terme. Pour les skavens, les faibles n'existent que pour légitimer les forts. Aux yeux des nombreux skavens qui cherchent à ébranler la hiérarchie en cours de leur clan, les faibles offrent un contraste salutaire, qui permet à chaque homme-rat de juger ses pairs selon l'échelle lunatique de la société.

Quand les proies des skavens ne sont pas les skavens, leur regard se tourne vers les habitants de la surface. La plupart du temps, les hommes-rats voient les hommes, les nains, les elfes et les créatures du même acabit comme des cibles potentielles. Des groupes de pillards sont envoyés à la surface pour ramener de la nourriture, des prisonniers et des produits précieux, pour renforcer la main-d'œuvre de l'espèce et apporter au fin palais des hommes-rats les mets délicats qu'il mérite. Les prisonniers ne font pas que travailler, ils sont également offerts au Rat Cornu dans le cadre de sacrifices rituels, tandis que d'autres sont abattus comme du bétail et donnés en pâture aux masses grouillantes de l'Empire Souterrain.

TACTIQUE

Les skavens sont des maîtres de la discrétion, de la trahison et de l'intrigue. Il ne s'agit pas là de vertus qu'ils traitent à la légère. Ces domaines d'expertise sont une question de survie dans leur société meurtrière. Le quotidien du guerrier des clans moyen est rythmé par les séances de double jeu, de conspiration et de tromperie, au-delà de ce que l'on peut imaginer. Quand on connaît la manière dont se passent les choses dans l'Empire Souterrain, on comprend qu'ils ne font contre le reste du monde que mettre en pratique les leçons apprises lors des incessantes luttes d'influence qui font rage au sein des hordes.

La peur

« Je ne peux pas oublier la nausée qui m'a assailli quand j'ai vu ces corps écorchés qui pourrissaient le lendemain au soleil. Pas plus que je ne puis effacer le souvenir de ces gros rats sous la lune mourante la veille au soir. Mais ce qui m'effraye le plus n'est pas le fait que ces créatures aient commis de telles horreurs sous mes yeux, volontairement et avec délectation, mais la conscience que personne ne veut croire mon histoire. »

—Harad van Kolste, commerçant

En 2387 C.I., les skavens furent trahis par le prince Karsten de Waldenhof, un humain qui leur servait de pion depuis des années. En représailles de la présomption de Karsten, les skavens s'en prirent à la ville de Waldenhof et repartirent avec tous les enfants de la communauté, jusqu'au dernier. L'horreur et le chagrin que peuvent provoquer de tels actes chez l'ennemi sont une arme puissante dont le recours n'a désormais aucun secret pour les skavens.

Jouer avec la peur est devenu la marque de fabrique des tactiques skavens. C'est en commettant des atrocités et des actes répréhensibles contre leurs ennemis que les hommes-rats cultivent leur aura

d'effroi dans l'esprit de leurs adversaires. Quand ces horreurs sont réalisées de manière à ce qu'elles ne soient découvertes qu'après les faits, la terreur provoquée est tout simplement décuplée. Pour les skavens, il est tout à fait normal de démoraliser l'ennemi en recourant sans retenue au pouvoir de la peur.

L'espionnage

«Je sens des yeux dans mon dos où que j'aille. Je ne puis ignorer cette sensation que l'on me suit. Quand je me mets au lit une fois la nuit tombée, j'entends des griffes sur les tuiles. C'est comme si le moindre de mes gestes, la moindre de mes paroles, était épié.»

—Fransesca Diorgino, diplomate tiléenne

Les skavens sont des espions d'exception. Ils ont des yeux et des oreilles partout, cachés dans les métropoles de l'Empire. Ce réseau d'espionnage est utilisé intelligemment, et les renseignements obtenus sont troqués contre de la malepierre ou servent à faire chanter les hommes que les skavens souhaitent manipuler. Le chantage est la clef de voûte du contrôle que les hommes-rats exercent sur leurs pions et les politiciens de la surface. Les renseignements soutirés dans les ruelles les plus sombres des cités impériales sont souvent très compromettants pour les hommes qui tiennent les rênes du pouvoir. Dans le Vieux Monde, rares sont les personnes qui n'ont pas quelques secrets qu'ils préféreraient voir disparaître à tout jamais.

En dehors des avantages évidents que ces renseignements apportent d'un point de vue politique, les skavens cherchent également à garder un œil vigilant sur les mouvements des troupes de leurs ennemis. Quand une force armée significative est mobilisée dans la région d'une communauté importante, vous pouvez être sûr que les skavens en sont parfaitement conscients. Les hommes-rats sont particulièrement attentifs à la portée de ces opérations, en particulier lorsqu'elles entraînent une efficacité défensive amoindrie dans les zones mobilisées. Ils sont également experts pour anticiper les mouvements des armées et l'on sait que les moines de la peste du clan Pestilens gâtent souvent la nourriture et les sources d'eau dans lesquelles les troupes adverses s'apprêtent à puiser sur la route de leur prochaine étape.

La peste

«Mon patient est couvert de furoncles de la tête aux pieds, tous rouges et prêts à éclater. Sa fièvre ne semble pas vouloir s'apaiser et s'accompagne de violents frissons. Les remèdes ne peuvent rien contre sa douleur. Je n'ai jamais vu une maladie pareille et j'espère ne plus jamais en rencontrer. Je vous recommande d'incinérer le corps de la victime quand elle aura expiré, ce qui ne devrait pas tarder si les choses continuent ainsi.»

—François Martin, médecin

La Grande peste de 1111 CI est un parfait exemple de la manière dont les skavens se servent des épidémies comme d'une arme. Cette peste mit une grande partie de l'Empire à genoux et permit le déploiement d'une incursion skaven comme on n'en a plus vu depuis. Les nobles comme les paysans souffrirent rudement, l'épidémie se transmettant depuis les routes marchandes dans le sillage des convois marchands et des réfugiés. Au moment où les skavens décidèrent d'émerger de leurs terriers, la gloire de l'Empire n'était déjà plus que l'ombre d'elle-même.

La maladie est une alliée que les skavens adoptent avec joie. Les armures ne sont d'aucune utilité contre elle, les armes ne peuvent la détruire, elle se déploie sans qu'on la voie et son mode de transmission échappe à l'esprit de la plupart des citoyens de l'Empire. Étant donné le niveau d'hygiène misérable qui sévit dans l'essentiel du Vieux Monde, on ne peut pas grand-chose contre une épidémie. Une fois que les symptômes apparaissent au sein de la population, il ne reste souvent plus qu'à prier.



Le clan Pestilens, bien connu pour son recours répété aux épidémies, a souvent été le messager de la peste à travers l'Empire. L'apparition soudaine d'une maladie dans une région peuplée n'est parfois que le signe avant-coureur de l'arrivée des skavens. Ces maladies tuent ou invalident les victimes, rongeant progressivement la chair de manière insidieuse. Les maladies qui ne sont pas directement mortelles peuvent également empêcher l'adversaire de se battre en pleine possession de ses moyens. Quand une unité se rend sur le champ de bataille en dépit de telles afflictions, son efficacité est forcément diminuée.

Le poison

«Le sujet est une femme tiléenne entre deux âges. Il n'y a aucun signe d'effraction ou de lutte. Le seul indice qui pourrait suggérer un délit est cette pointe noire plantée dans le bas du dos. Je serais prêt à parier le dentier de mon père qu'elle était enduite de quelque venin.»

—Johan Luther, garde

Le poison est une autre arme qu'utilisent fréquemment les skavens. Si les assassins du clan Eshin demeurent les maîtres absolus en matière de substances toxiques, tous les skavens sont familiers avec l'utilisation du poison. Correctement appliquée, une seule dose de venin puissant, comme le fumet de manticore, suffit à causer les tourments d'une nation entière. Les chefs ennemis sont souvent les cibles des assassins skavens, car leur mort peut facilement engendrer la discorde et miner le moral des troupes.

La cueillette aux esclaves

«Le village de Toldstadt n'est plus. Oh! Les bâtiments, les maisons et tout le reste du hameau sont bien présents, mais les gens qui foulaient autrefois l'avenue centrale ont disparu. Les portes sont restées ouvertes, le



dîner entamé moisit sur la table, comme si les convives avaient été interrompus par d'importants invités en plein milieu du repas.»

—Dolwen Brilleplume, éclaireur elfe

L'espèce skaven s'épanouit dans l'asservissement d'autrui. On trouve toutes sortes d'esclaves en bas de l'échelle sociale. Les serfs de l'Empire Souterrain exécutent les tâches trop viles pour les plus misérables guerriers des clans, comme la culture alimentaire et les extractions minières. Dans les périodes de grande ferveur religieuse, les esclaves sont sacrifiés par milliers en l'honneur du Rat Cornu, leur sang laissant des taches cramoisies sur les autels pestilentiels des skavens.

D'un point de vue individuel, chaque esclave n'est qu'un bien dont le propriétaire peut disposer à sa guise. Rassemblés en formation, les esclaves des skavens sont précipités pêle-mêle contre les troupes ennemies, tandis que les unités des hommes-rats criblent les deux camps de flèches noires et de globes de vent toxique. Les corps de ces malheureux sont ensuite utilisés comme rampes de lancement par les guerriers des clans et les vermines de choc, qui les piétinent par centaines jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que de la bouillie, tandis que la bataille fait rage.

Les esclaves étant des denrées parfois gaspillées par les hommes-rats, il peut être nécessaire de regonfler les rangs. Dans l'Empire Souterrain, les clans qui ont dû se soumettre à un clan plus fort sont réduits en esclavage jusqu'au dernier individu. Quand un clan n'est pas en mesure d'en dominer un autre, il envoie des pillards dans une communauté humaine isolée pour ramener des prisonniers. Les esclaves des autres races sont aussi mal traités que les skavens, la plupart mourant rapidement d'épuisement à la tâche.

Discrétion

«Tout semblait calme, c'est pourquoi les hommes étaient au repos. Des sentinelles étaient en poste, mais elles étaient également fatiguées par la route. Nous avions ôté nos armures, posé nos armes. Deux fiers-à-bras d'Altdorf jouaient aux dés et racontaient des blagues salaces. Nous étions loin de nous douter que quelques instants plus tard, la moitié d'entre nous allait mourir, tandis que l'autre prendrait ses jambes à son cou.»

—Ulrich Krebs, mercenaire

Les embuscades qui surgissent des ténèbres sont l'une des stratégies les plus efficaces des skavens, qui savent parfaitement user de l'obscurité contre l'ennemi. Comme les épidémies et le poison, l'élément de surprise est l'une des constantes de leurs tactiques. Les hommes-rats se laisseront rarement entraîner dans un combat équitable et tout ce qui peut leur procurer un avantage, aussi vil soit-il, sera exploité à fond. Les skavens n'iront jamais combattre en plein jour, à moins d'être acculés ou extrêmement confiants en leur supériorité.

L'union fait la force

«…et encore et encore, ça n'arrêtait pas. Vague après vague de démons rongeurs, leurs lèvres se retroussaient pour révéler des crocs jaunes prêts à s'enfoncer dans nos gorges. Nous repoussions leurs lames incurvées et dentelées, et leurs vies se terminaient sur nos armes, mais ils continuaient d'avancer. Ils grimpaient sur les dépouilles de leurs camarades, la crasse qu'ils transportaient se transformant en boue épaisse au contact du sang des morts. Puis une terrible cloche se mit à résonner au loin et notre ligne se brisa comme une brindille restée trop longtemps sur un chemin foulé par dix mille pieds.»

—Konrad Gregerson, chevalier de Sigmar

Plus que toute autre tactique, les skavens comptent sur le surnombre pour écraser leurs ennemis. Les hommes-rats se reproduisent très vite et atteignent l'âge adulte en quelques années. Cette fécondité engendre une croissance exponentielle de la population, même lorsque l'espèce essuie des pertes massives. La vie ne vaut pas grand-chose dans l'Empire Souterrain, surtout celle des autres, et les skavens se font une joie de dilapider leurs subordonnés. Les hommes-rats ne font pas une grande distinction entre le sacrifice d'un esclave guerrier des clans et celui d'un régiment entier de vermines de choc. Il restera toujours plein d'autres petits rats tapis dans les ombres qui n'attendent que de prendre la place des morts.

TYPES DE SKAVENS

«C'est ici, dans l'exil tiléen que je me suis imposé, que je prends ma plume pour garder trace de mon savoir. Un jour peut-être, cela servira mes frères et sœurs de l'Empire, aussi indignes en soient-ils. Mon nom a été souillé et ridiculisé à Wolfenburg, car je sais une vérité que mes pairs ne peuvent se résoudre à accepter. Peut-être ai-je été trop dur dans la critique de mes concitoyens, peut-être ne l'ai-je pas été assez. En attendant le jour où Sigmar me priera de rejoindre ma terre bien-aimée, je resterai ici, dans ce pays où les hommes-rats, également connus sous le nom de skavens, sont identifiés, craints et activement traqués.»

—Steffan Paulus Adelhof, érudit de Wolfenburg

«Le toujours sage conseil des Treize m'a intimé dans sa sagesse de mettre sur parchemin les actes et prouesses illustrant la nature de notre glorieuse espèce. C'est là un honneur immense-immense et par les mots, je démontrerai toute ma finesse-finesse.»

—Skreelin Thurntik, Prophète Gris

Les ressources martiales des skavens sont vastes et paraissent irrésistibles. Leur population ne semble jamais s'arrêter de croître et si la plupart des troupes que cette race apparentée aux rats envoie sur le champ de bataille ne sauraient résister à une quelconque milice






impériale dans un affrontement équitable, certaines unités sont bien plus redoutables.

Assassins

«Une chose est sûre: ils louent leurs services à quiconque est prêt à en payer l'horrible prix. Leur art maudit fut perfectionné en Extrême-Orient, ce qui explique pourquoi ils paraissent si étranges à notre sensibilité de gens civilisés. Il faut cependant reconnaître que ces méthodes sont très efficaces. Même à mains nues, ces sauvages meurtriers sont aussi redoutables que des soldats armés d'épées et ils frappent comme le cobra depuis les ténèbres. Être leur cible revient à être voué au royaume de Morr, car rien ne peut vous sauver quand une telle chose vous tombe dessus.»

—Steffan Paulus Adelhof, érudit de Wolfenburg

«Tous les clans craignent les assassins. Ils les envient-détestent pour leur pouvoir-force. Les assassins tuent-tuent les skavens et de nombreuses choses-hommes. Pour les Seigneurs de la Ruine, les assassins sont précieux-précieux et ne doivent pas être gaspillés comme les misérables guerriers des clans.»

—Skreelin Thurntik, Prophète Gris

Les assassins du clan Eshin représentent l'aboutissement d'années d'entraînement et d'innombrables meurtres exemplaires d'ignominie. Certains des skavens les plus craints de tout l'Empire Souterrain font partie de ce groupe d'élite. Maîtres des poisons, exceptionnellement efficaces en combat rapproché et particulièrement versés dans les arts de la ruse, la discrétion et la conspiration, ces tueurs louent leurs services à tout seigneur de guerre skaven qui ne recule pas devant leurs honoraires exorbitants. Ils sont mêmes ouverts aux clients humains qui savent les trouver et offrent les compensations attendues.

Le conseil des Treize fait régulièrement appel aux talents des assassins du clan Eshin. Entretenir le statu quo demande une précision que ces tueurs sont les seuls à pouvoir fournir. Dans les faits, on peut dire que les assassins occupent la fonction de force de police secrète à la botte des Seigneurs de la Ruine. Le clan Eshin en est parfaitement conscient et se satisfait probablement un peu trop facilement du pouvoir que cela lui confère. Mais tant qu'ils restent utiles au conseil, les assassins du clan Eshin n'ont aucun souci à se faire.

Chefs de meute

«Les rats géants et les rats-ogres du clan Moulder sont dirigés et contrôlés par les skavens qui montrent un talent pour dompter les bêtes. On les appelle les chefs de meute et ils font preuve d'une compétence hors pair lorsqu'il s'agit de manœuvrer leurs infâmes bestiaux. Armés de fouets, les chefs de meute lancent la charge au cœur des formations ennemies où ils peuvent causer des dégâts considérables.»

—Steffan Paulus Adelhof, érudit de Wolfenburg

«Les chefs de meute soignent les choses-bêtes du clan Moulder. Ils contrôlent-guident les rats-ogres, les rats géants et autres choses-tueuses.»

—Skreelin Thurntik, Prophète Gris

Les chefs de meute skavens mènent des hordes de bêtes affamées au combat. Ils se servent de leur fouet et recourent à l'intimidation pour aiguillonner leurs créatures et les transformer en furies de griffes et de crocs. Parmi ces bêtes, on compte des nuées de rats, des rats géants modifiés et divers types d'horribles rats-ogres. Les chefs de meute ne montrent aucune peur des créatures qu'ils contrôlent, car cela reviendrait à inviter les bêtes à se retourner contre eux. Malgré cela, on ne peut jamais prévoir toutes les réactions de ces monstres et même les chefs de meute les plus aguerris risquent à tout moment de connaître une fin horrible, dévorés par l'une de ces bêtes.

Coureurs d'égouts

«Les coureurs d'égouts sont rapides, y compris selon les critères de cette espèce très expéditive. Sur le champ de bataille, ils font office de tirailleurs, harcelant l'ennemi et brisant la continuité de ses lignes arrière. Ils s'organisent également en équipes qui creusent sous les formations et les fortifications ennemies, pour saboter les défenses. Il s'agit d'assassins du clan Eshin en phase de formation et s'ils ne sont pas aussi redoutables que les tueurs confirmés du clan, il faut se garder de les sous-estimer.»

—Steffan Paulus Adelhof, érudit de Wolfenburg

«Les coureurs d'égouts sont des coureurs nocturnes discrets-forts. Ils se faufilent derrière les lignes ennemies et tuent-tuent.»

—Skreelin Thurntik, Prophète Gris

Les coureurs d'égouts sont agiles et vifs, qualités nécessaires pour survivre à la formation dans les rangs des coureurs nocturnes du clan Eshin. Ce sont des tirailleurs et des éclaireurs d'élite, dont la discrétion et la vitesse ne sont surpassées que par les assassins du clan Eshin. Leurs attaques sont rapides et efficaces, laissant leurs ennemis impuissants quand leur vague apparaît, frappe et disparaît en un instant, dans une explosion de fumée ou des ténèbres soudaines.

Coureurs nocturnes

«Les coureurs nocturnes qui survivent aux missions suicides qui leur sont assignées finissent par devenir grandes capes, et les grandes capes qui montrent un esprit d'initiative et une vigueur hors du commun intègrent les rangs des coureurs d'égouts. C'est ainsi que les créatures qui excellent en vitesse, discrétion et hypocrisie prennent le pas sur leurs congénères, sur la voie d'une caste skaven parmi les plus sanguinaires et craintes.»

—Steffan Paulus Adelhof, érudit de Wolfenburg

«Des skavens du clan Eshin, guère meilleurs que des guerriers des clans. Ils sont là pour distraire les choses-hommes afin qu'ils nous montrent leurs faiblesses. Les coureurs nocturnes se faufilent-faufilent aussi dans les maisons des choses-hommes pour espionner-tuer.»

—Skreelin Thurntik, Prophète Gris

Les troupes de base du clan Eshin sont appelées coureurs nocturnes. Équipés légèrement pour profiter de leur vitesse et de leur agilité supérieures, ces skavens excellent dans les manœuvres de prise en tenaille et les frappes éclair. Ils ne résistent pas longtemps contre des adversaires lourdement armés et protégés, c'est pourquoi ils font généralement office de réservistes. Malgré leurs capacités limitées, on les envoie souvent dans la mêlée quand cela est nécessaire, n'hésitant pas à les sacrifier en masse.

Les coureurs nocturnes qui survivent aux rigueurs de leur profession ont fait un grand pas sur la voie du coureur d'égouts, ces skavens n'hésitant pas à s'entre-tuer pour gravir les échelons.

Encenseurs à peste

«Issus des rangs des plus fous des moines de la peste, on trouve les encenseurs à peste, qui font tournoyer leurs fléaux chargés de malepierre avec une fureur impie. Une seule égratignure par un de ces encensoirs suffit à tuer un homme adulte, dont le corps s'infecte d'une peste instantanée qui dévore ses chairs en quelques secondes. Habillés de la tête aux pieds d'une toge recouverte de pus, les encenseurs à peste mènent souvent la charge contre les formations ennemies les plus robustes, suivis des frénétiques moines de la peste de leur clan.»

—Steffan Paulus Adelhof, érudit de Wolfenburg

«Féroces soldats-tueurs, les encenseurs à peste massacrent-massacrent de nombreuses choses-hommes avec leurs lourds fléaux fumants. Beaucoup-beaucoup meurent par leur propre poison.»

—Skreelin Thurntik, Prophète Gris

Les porteurs des encensoirs à peste du clan Pestilens sont issus des rangs des moines de la peste. C'est un grand honneur que d'être choisi pour cette responsabilité, ce que personne ne refuse, même si cela se traduit inévitablement par la mort du moine. Pour ces adorateurs proches de la démence, le fait de mourir en servant le Rat Cornu, en faisant tournoyer un encensoir pestilentiel porté par la foi, est une compensation largement suffisante.

Femelles skavens

«Rares sont ceux qui en ont rencontré, et plus rares encore ceux qui les ont identifiées comme telles. Elles sont peut-être la clef de la destruction des skavens, car sans leurs femelles, comment feraient-ils pour se reproduire? Mais les femelles skavens existent bel et bien, cloîtrées et exploitées par les mâles qui ont gagné le droit de procréer. Les portées d'hommes-rats naissent dans les fosses de procréation skavens et leurs mères sont rarement en paix pendant plus d'un mois.»

—Steffan Paulus Adelhof, érudit de Wolfenburg

«Il n'y a pas de femelles skavens, juste des pondeuses skavens.»

—Skreelin Thurntik, Prophète Gris

Une erreur courante porte les érudits à croire qu'il n'existe que des skavens mâles. Les circonstances exactes de l'origine de l'espèce sont un large débat chez les savants qui s'intéressent aux skavens et donnent lieu à de nombreuses théories, souvent fumeuses. L'une de ces hypothèses veut que les hommes-rats soient directement engendrés par le Chaos, tandis qu'une autre avance qu'ils ne sont que des rats ordinaires ayant muté au contact de la malepierre. Mais la vérité, c'est qu'il existe bien des femelles skavens, enfermées dans les profondeurs de l'Empire Souterrain.

Les femmes-rates ne servent à rien d'autre qu'assurer la pérennité de l'espèce et sont à peine conscientes de ce qui se passe autour d'elles. L'application régulière de drogues dérivées de malepierre dès leur plus jeune âge les maintient dans une ignorance béate de tout ce qui se fomente dans l'Empire Souterrain. Elles sont à ce point séquestrées à l'écart du reste de la race qu'elles n'apprennent même pas la langue couinante des mâles, pas plus qu'elles n'ont la moindre aptitude sociale… du moins les skavens mâles en sont-ils persuadés.

Globadiers

«Le clan Skryre forme des troupes qui projettent des boules de poison dans les rangs ennemis. Ceux qui succombent à ces nuages suffocants meurent en se recroquevillant au sol, se noyant dans leur propre vomi. Rares sont les témoins de ces assauts qui restent de marbre, car avec leurs costumes venus d'ailleurs et leurs masques à gaz, les globadiers ressemblent peu aux autres skavens. Il ne s'agit pas de simples vermines enragées qui font des moulinets avec leurs épées, mais plutôt d'êtres sans visage aux allures d'automate, de tueurs impitoyables et craints de tous.»

—Steffan Paulus Adelhof, érudit de Wolfenburg

«Les délicates griffes des brumes empoisonnées qui planent sur les champs de bataille de mes frères sont engendrées par les sphères que lancent les globadiers du clan Skryre. Ces vapeurs flottent avec une beauté meurtrière, traquant les poumons de nos ennemis. Quand il s'enracine dans le poitrail de l'adversaire, le poison transforme son souffle en écume-sang, et la mort-mort ne tarde pas.»

—Skreelin Thurntik, Prophète Gris

Les armes du clan Skryre ont un champ d'action aussi vaste qu'elles sont redoutables. Parmi les plus terribles, on compte celles qui tuent en masse sans grand effort. C'est le cas des globes de vent toxique, qui sont confiés à l'unité d'élite qu'on appelle globadiers. Ces skavens sont formés spécifiquement à l'usage du poison, comme les assassins. Mais contrairement aux tueurs du clan Eshin, les globadiers concentrent leur formation sur les substances toxiques qui peuvent tuer de nombreux ennemis d'un coup, ce qui est le cas des vapeurs produites par les globes de vent toxique, portées par les courants capricieux du champ de bataille jusque dans les poumons de l'ennemi et parfois dans ceux des alliés.

Les globadiers portent un équipement unique de protection, qui leur permet de respirer ces vapeurs toxiques et d'autres sans le moindre désagrément. Non seulement les masques à gaz les protègent des effets nocifs, mais ils leur confèrent également un aspect menaçant. Ils sont habitués à décimer des unités entières sur le champ de bataille. Une fois que leur présent empoisonné est libéré, ils dégainent leurs épées et pataugent dans la masse agonisante pour trancher la gorge de ceux qui font mine de s'accrocher à la vie.

Guerriers des clans

«Le skaven moyen, si l'on peut dire, a beaucoup de l'homme moyen. Il se nourrit, il combat, il a peur. Bien sûr, l'aspect physique offre une différence frappante entre les deux, tout comme le tempérament de cette bête née dans les entrailles de la terre et élevée dans la paranoïa et la jalousie. Ils constituent les lignes avant de l'Empire Souterrain, la première vague de toute attaque significative (ou défense d'ailleurs) que leurs infâmes maîtres lancent sur le champ de bataille. Je plains le général qui les sous-estime, mais je plains davantage le soldat qui doit les affronter.»

—Steffan Paulus Adelhof, érudit de Wolfenburg

«La force brute des skavens réside dans les hordes couinantes des guerriers des clans. Ils s'entassent-s'entassent à faire craquer les tunnels. Leur devoir est de mourir-mourir pour nous. Souvent il le faut, et souvent ils le font.»

—Skreelin Thurntik, Prophète Gris

Les guerriers des clans sont les troupes de base des skavens. Comparés à la plupart de leurs congénères, ils sont très banals. Ils sont naturellement les hommes-rats que l'on a le plus de chances de rencontrer, aussi bien dans l'Empire Souterrain qu'à la surface. Les guerriers des clans vétérans deviennent «grandes griffes», chacun de ces militaires émérites recevant son propre contingent de guerriers sous ses ordres. Bien qu'elles soient plus expérimentées et guerroient mieux que leurs subordonnés, la plupart des grandes griffes ne soutiennent pas la comparaison face aux vermines de choc.

Guerriers des clans esclaves

«Il n'y a rien de plus pathétique que les masses grouillantes d'esclaves qu'on a arrachés de leurs terres ou aux griffes de clans qui ne sont plus reconnus par la société skaven. Beaucoup s'échinent à prouver leur valeur, dans l'espoir de s'extraire de leur misérable condition et d'obtenir un semblant de légitimité au sein de leur nouveau clan, tandis que d'autres se résignent à une existence de labeur et de souffrance dans les mines ou les légions de leurs maîtres.»

—Steffan Paulus Adelhof, érudit de Wolfenburg

«Choses-hommes, choses-naines ou choses-grasses, tous des esclaves au service de notre espèce. Certains sont des skavens récupérés lors de raids par des clans puissants-forts. Leurs seigneurs de guerre sont morts-morts maintenant et leurs tanières reviennent aux clans ennemis qui les ont renversés, et leurs corps-vies appartiennent aux chefs qui étaient autrefois leurs pires ennemis.»

—Skreelin Thurntik, Prophète Gris



Les plus misérables de tous les skavens sont assurément les guerriers des clans esclaves. Ces malheureux ont été arrachés à leur clan et réduits à une existence de servitude. Ils ne sont pas irremplaçables, c'est pourquoi on les envoie souvent en manœuvre suicide sur le champ de bataille ou en première ligne de choc pour rompre le front ennemi et semer le trouble. L'espérance de vie de ces hommes-rats est particulièrement courte, mais ceux qui survivent acquièrent un statut minimal en tant que «grandes pattes».

Moines de la peste

«Ah! Oui, les moines de la peste. Par où commencer? Ces misérables créatures ont embrassé sans retenue l'aspect morbide de leur dieu à cornes. Ils s'inoculent eux-mêmes la maladie, ce qui leur confère une force certaine et les immunise en partie contre les afflictions plus ordinaires. Ils sont tellement habitués à la douleur et à l'inconfort qu'ils ne sont même plus gênés par la peste. Poussés par une rage et un zèle que seuls les religieux les plus pieux peuvent comprendre, les moines de la peste sont assurément à compter parmi les créations les plus dérangeantes et terrifiantes de l'espèce.»

—Steffan Paulus Adelhof, érudit de Wolfenburg

«Les moines de la peste ne connaissent pas la véritable nature du Rat Cornu, ce qui les pousse à se tuer. Ils sont bien utiles, mais raillent-haïssent les Prophètes Gris. Cette impudence causera leur mort-perte.»

—Skreelin Thurntik, Prophète Gris

Les moines de la peste du clan Pestilens sont les maîtres des maladies contagieuses et des épidémies. Les plus modestes d'entre eux sont de simples adorateurs du Rat Cornu, à la ferveur et la dévotion sans faille, qui chantent à longueur de journée les louanges du Seigneur de la Ruine et lui adressent des messes. Chacun est rongé par la maladie, recouvert de plaies qu'il s'inflige lui-même et qui suintent de sang et de pus. Lâchés contre les ennemis des skavens, les moines de la peste sont bien plus efficaces que l'on pourrait s'y attendre. Il serait facile d'ignorer leurs capacités quand on voit leur état de santé, mais il semblerait qu'ils trouvent quelque soulagement dans leur souffrance incessante. Les blessures ordinaires, comme un membre coupé ou une éventration, ne sont pour eux qu'une gêne passagère.

Les plus hauts rangs des moines de la peste sont occupés par les prêtres de la peste, ces individus qui ont prouvé à maintes reprises leur valeur et ont survécu à d'innombrables épidémies. Ces prêtres participent activement à l'élaboration de nouvelles véroles et maladies infectieuses, par lesquelles ils espèrent conquérir le monde. Plus puissants encore que les prêtres de la peste, on trouve les diacres de la peste, dont la maîtrise du morbide n'est surpassée que par le Rat Cornu en personne.

Prophètes Gris

«Les plus fervents serviteurs du Rat Cornu sont connus sous le nom de Prophètes Gris. Élevés depuis la naissance pour honorer leur maître impie, ces skavens sont les conseillers spirituels des légions skavens. Ils communient



avec leur dieu cornu, offrent leurs conseils et défient leurs chefs de les ignorer en faveur de leurs propres desseins. Qui peut se dresser contre la volonté d'un dieu? Qui s'exposerait à son ire en méprisant ses émissaires?»

—Steffan Paulus Adelhof, érudit de Wolfenburg

«Ô mes frères, que dire? Nous sommes les élus de notre Maître, le véritable Seigneur de la Ruine, dont le siège est toujours occupé-occupé au conseil des Treize. Les autres sièges changent parfois de main, mais le Sien restera toujours le Sien, et personne-personne ne pourra le revendiquer. Nous transmettons Ses vérités. Nous entendons Ses pensées. Nous connaissons Sa volonté. Nous sommes les guides de notre peuple et de ses gens, la boussole spirituelle qui les guide-mène vers leur destinée de tueurs-maîtres du monde.»

—Skreelin Thurntik, Prophète Gris

Les chefs spirituels des skavens sont les Prophètes Gris. Ces hommes-rats à la fourrure grise ou blanche naissent avec de petites cornes qui les désignent d'emblée (avec la couleur du pelage) comme les élus du Rat Cornu. Séparés du reste de l'Empire Souterrain, ils sont élevés dans la tradition du domaine du Warp. Ils passent l'essentiel de leur temps à prier leur dieu cornu, implorant sa bénédiction et ses conseils.

Bien que cette voie semble plus favorable, l'existence des Prophètes Gris est aussi traîtresse que celle de n'importe quel skaven de l'Empire Souterrain, et peut-être davantage. Les initiés sont souvent tués pendant leur apprentissage, que ce soit par les rigueurs de la formation ou par les manigances de leurs pairs. Si la concurrence entre skavens des terriers est féroce, elle l'est doublement dans les cloîtres des Prophètes Gris. Les skavens qui survivent à cette formation sont peut-être les plus dangereux de tous. Avant d'être définitivement intégrés dans les rangs des Prophètes Gris, les apprentis doivent traverser le Labyrinthe du Rat Cornu. S'ils parviennent à en sortir seuls, ils auront fait la preuve qu'ils sont dignes de guider (certains diront gouverner) la société skaven.

Rats-ogres

«Ce ne sont pas de véritables skavens, mais ils n'en restent pas moins des aberrations. Je n'en ai vu qu'un au cours de mes voyages et cela fait partie des souvenirs que j'aimerais effacer de ma mémoire. Élevés dans les fosses des maîtres corrupteurs, il n'en existe pas deux pareils et pourtant ils partagent suffisamment de traits pour qu'on puisse les identifier. Quand ils sont menés par un chef de meute du clan Moulder, les rats-ogres sont de redoutables armes de guerre. Mais quand ils sont livrés à eux-mêmes, ils ont autant de chances de se ruer sur des abats qui traînent par là que de massacrer directement les skavens ou leurs ennemis.»

—Steffan Paulus Adelhof, érudit de Wolfenburg

«Les rats-ogres tuent-massacrent. Robustes-forts, mais difficiles à contrôler, les chefs de meute sont les seuls à pouvoir bien-bien les utiliser.»

—Skreelin Thurntik, Prophète Gris

L'une des plus grandes prouesses du clan Moulder consista à créer ceux qu'on appelle les rats-ogres. Il y a assurément du sang skaven dans les veines de ces créatures malsaines, mais le clan Moulder est le seul à connaître les autres influences qui leur donnent cette force, cette férocité et cette voracité. Bien qu'ils présentent tous des caractéristiques communes, il n'existe pas deux rats-ogres identiques. Les mutations pratiquées sur ces créatures par les maîtres corrupteurs leur confèrent une grande variété de formes, de tailles et d'aptitudes. Certains sont même modifiés par chirurgie, dotés d'armes greffées (souvent des créations expérimentales du clan Skryre).

Chaque rat-ogre reçoit un semblant de formation au cours de laquelle il participe à de nombreux duels mortels contre les autres produits des fosses du clan Moulder. C'est là qu'ils apprennent à suivre les instructions des chefs de meute et s'aguerrissent aux rigueurs des combats les plus violents. Ils peuvent également saisir certaines finesses stratégiques et tactiques, en espérant qu'ils n'auront pas tout oublié après un ou deux jours dans leur enclos. Les rats-ogres sont avantagés d'un point de vue physique, mais leur intelligence est minimale. S'ils n'étaient pas sous la tutelle permanente d'un chef de meute, ces monstres ne feraient qu'errer sans but sur le champ de bataille, ne s'arrêtant que pour grignoter quelques entrailles ou pour trancher la gorge des créatures qui ont le malheur d'attirer leur attention heureusement fort limitée.

Technomages

«Les meilleurs ingénieurs du clan Skryre mêlent la sorcellerie et la science pour n'en faire qu'une seule et même discipline. Ces individus sont appelés technomages et ils sont plus proches d'arsenaux ambulants que de skavens. L'énergie du Warp crépite entre les lames qui saillissent de la chair de leurs bras et leur corps de rongeur est couvert de toutes sortes d'artifices étranges. Des tubes et des fils reliant le technomage à son incroyable harnachement bourdonnent et sont animés d'une vie impie. La technologie du clan Skryre est décidément effroyable si elle permet une telle alliance entre chair et machine.»

—Steffan Paulus Adelhof, érudit de Wolfenburg

«La science des technomages est grande, bien meilleure que celle des choses-nabotes.»

—Skreelin Thurntik, Prophète Gris

Avec leurs lunettes, leur harnais qui semble clignoter, sonner et cliqueter à leur gré, et les malelames qui émergent de leurs bras, les technomages sont particulièrement intimidants. Pris individuellement, ils sont capables de décimer une colonne entière d'ennemis avec quelques salves concentrées d'énergie du Warp. Tant que leurs composants technologiques fonctionnent normalement, ils sèment la terreur et la mort sur les champs de bataille qu'ils daignent fouler.

Les technomages représentent le point culminant de la technomancie skaven. Ils combinent des armes bien connues, comme les






malelames, avec des armures lourdes et des instruments expérimentaux. Chaque technomage équipe son harnachement des dispositifs qu'il préfère. Mais ces combinaisons ne fonctionnent pas toujours sans accroc et de nombreux technomages ont connu une fin prématurée suite à l'explosion de leur accumulateur de puissance.

Vermines de choc

«Ces skavens d'élite à la fourrure noire sont sélectionnés dès la naissance et dressés pour devenir les guerriers ultimes. Formées à combattre et à mourir si nécessaire, les vermines de choc sont équipées des meilleures armes et armures que les Seigneurs de la Ruine ont à offrir. Elles n'ont pas d'égal sur le champ de bataille, car ces rats sont nés pour la guerre et nourris depuis l'enfance avec le sang de leurs ennemis.»

—Steffan Paulus Adelhof, érudit de Wolfenburg

«Les skavens noirs sont beaucoup-forts et loyaux-loyaux. Les vermines de choc protègent les Prophètes Gris et les seigneurs de guerre.»

—Skreelin Thurntik, Prophète Gris

Les vermines de choc sont les troupes supérieures des légions skavens. Elles sont plus grandes que le skaven moyen, plus musclées et maîtrisent de nombreuses armes et armures. Elles sont d'une nature agressive et enclines à démontrer leur efficacité à la moindre occasion, ne serait-ce que pour intimider les observateurs. À l'instar des Prophètes Gris, l'avenir des vermines de choc est décidé dès leur naissance, car seuls les skavens dotés d'un pelage noir peuvent espérer intégrer les rangs des vermines de choc. C'est pourquoi il existe chez ces guerriers un esprit de corps totalement absent des autres castes skavens.

Cette camaraderie a bien sûr ses limites. Les vermines de choc sont constamment à l'affût de la moindre faiblesse chez leurs semblables. Ceux qui montrent de telles défaillances seront pourfendus sans merci par leurs frères. L'acquisition d'un statut au sein des vermines de choc se fait dans le cadre de duels, mais il arrive parfois que le dernier survivant d'une unité se voie conférer un poste d'autorité. Ces officiers vermines de choc, que l'on appelle grandes dents, figurent parmi les vermines les plus meurtrières.

INSTRUMENTS DE GUERRE

L'arsenal skaven est particulièrement impressionnant, composé de nombreuses armes uniques et d'instruments mortels. Il ne s'agit pas que de lames forgées de fer et d'acier. Certaines ont des pouvoirs magiques ou sont ensorcelées, fruit de la maîtrise des technomages et sorciers de l'espèce. D'autres sont des objets d'origine magique, créés par les forgerons skavens ou dérobés à l'ennemi en temps de guerre ou par le réseau d'espions.

Les armes des skavens

Le niveau de conception des armes et armures skavens est traditionnellement assez médiocre et rudimentaire, l'importance des commandes imposées aux forges de l'Empire Souterrain n'étant pas étranger à ce constat. Les objets produits dans ces fonderies sont fabriqués à la hâte pour pouvoir équiper les nuées de guerriers des clans qui grouillent dans les terriers. Bien que ces armes soient de qualité médiocre à moyenne (dans le meilleur des cas), elles n'en sont pas moins efficaces quand elles sont maniées par les clients prévus.

Les armes présentées dans la **Table 5–1 : armes de corps à corps skavens** et la **Table 5–2 : armes de tir skavens** sont détaillées ci-après, avec les règles spéciales qui s'appliquent pour ceux qui les manient au combat. Vous noterez que tous les prix sont indiqués en fragments de malepierre, ces objets n'étant en aucun cas en vente à la surface.

Attrape-choses

Cette arme d'hast à deux mains présente une imposante tête en forme de pince, garnie de dents. Conçue pour saisir l'ennemi par le poitrail ou les extrémités, cette arme peut immobiliser des créatures de pratiquement toutes les tailles. Le clan Moulder est le seul à régulièrement recourir à l'attrape-choses, mais les bandes de skavens qui partent capturer des esclaves s'en dotent également.

Dague coup-de-poing

Les skavens du clan Eshin se servent de dagues coups-de-poing. Cette arme présente deux lames perforantes ou tranchantes qui saillissent entre les doigts du porteur, dont la paume renferme la poignée perpendiculaire. Il existe certaines variations selon lesquelles l'arme est attachée au poignet par des lanières. Pour frapper, le porteur se contente de donner des coups de poing ou des gifles, selon la nature des lames. Ces armes que l'on porte généralement par paire ne sont pas courantes en dehors du clan Eshin.

Encensoir à peste

L'un des plus grands honneurs que peut recevoir un membre du clan Pestilens est l'attribution d'un encensoir à peste. Ce grand fléau rempli d'encens disperse des vapeurs de malepierre sur ceux qui sont touchés par l'arme, qui contractent aussitôt une maladie surnaturelle. Bien qu'elle ne soit pas normalement contagieuse, cette affliction ronge les poumons et les chairs de la victime, qu'elle laisse agoniser dans ses entrailles avant de mourir.

Au combat, toute créature frappée par cette arme doit réussir un **test d'Endurance Difficile (–20%)**, sous peine de subir 1d10/2 points de dégâts, quels que soient son bonus d'Endurance et son armure. En outre, ceux qui échouent à ce premier test doivent réussir au round suivant un autre **test d'Endurance, Assez difficile (–10%)** cette fois, sans quoi ils subissent de nouveau 1d10/2 points de dégâts, le bonus d'Endurance et l'armure n'y faisant rien. Enfin, les créatures qui sont touchées par un tel encensoir et survivent à ces premières affres ne sont pas au bout de leurs peines. Au bout de 24 heures, il leur faudra tenter un **test d'Endurance Assez facile (+10%)**. En cas d'échec, elles acquièrent automatiquement la race mutant, ainsi qu'une mutation. Pour plus de renseignements sur l'interprétation des mutants, reportez-vous au *Tome de la Corruption*.

Aussi longtemps que se consume l'encens de malepierre, tout individu proche de l'encensoir à peste (y compris le porteur) s'expose à d'horribles effets. Toutes les créatures situées dans un rayon de 2 mètres (1 case) d'un encensoir à peste actif doivent réussir un test d'Endurance à chaque round, sous peine de perdre 2 points de Blessures quels que soient leur bonus d'Endurance et leur armure, en raison des vapeurs toxiques.

Fumigène

Ces fumigènes sont le produit du clan Eshin. Issues de techniques importées du Cathay et du Nippon, ces petites et fragiles grenades sont remplies d'une poudre explosive qui produit un éclair de lumière à l'impact.

L'utilisateur d'un fumigène sélectionne une case à portée. Il effectue normalement son test de Capacité de Tir. En cas d'échec, il lance 1d10 et consulte la même table que pour le globe de vent toxique (cf. plus bas). Quand la grenade éclate, elle libère un nuage de fumée grasse (utilisez le petit gabarit). Les vapeurs persistent pendant 1d10/2 rounds, après quoi elles perdent de leur virulence. Toute créature prise dans le nuage voit son rayon de visibilité réduit à 2 mètres (1 case).

TABLE 5-1: ARMES DE CORPS À CORPS SKAVENS

Nom	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Attributs	Disponibilité
Attrape-choses	13	170	Armes lourdes	BF+1	Immobilisante	Inhabituel
Dague coup-de-poing	1	15	Armes ordinaires	BF–1	Défensive, équilibrée	Assez courant
Encensoir à peste	10	85	Fléaux	BF+1	Épuisante, percutante, spéciale	Rare
Griffes de rat	2	10	Armes ordinaires	BF–3	Spéciale	Inhabituel
Lame caudale	2	5	Armes ordinaires	BF–2	Rapide, spéciale	Courant

TABLE 5-2: ARMES DE TIR SKAVENS

Nom	Prix	Enc	Groupe d'armes	Dégâts	Portée	Rechar.	Attributs	Disponibilité
Fumigène	3	5	Armes de jet	—	4/20	1 AC	Spéciale	Inhabituel
Globe de vent toxique	6	5	Armes de jet	Spécial	4/20	1 AC	Spéciale	Inhabituel
Jezzail à malepierre	12	60	Armes à poudre	5	48/96	2 AC	Peu fiable, perforante	Rare
Lance-feu	10	—	Armes mécaniques	4	Spécial	10 AC	Expérimentale, spéciale	Très rare
Mitrailleuse ratling	8	10	Armes mécaniques	3	10/30	10 AC	À mitraille, expérimentale	Très rare
Pistolet à malepierre	10	25	Armes à poudre	5	10/20	2 AC	Peu fiable, perforante	Rare
Sarbacane	2	10	Sarbacanes	0	8/16	Demi-action	—	Très rare

Tant que les vapeurs sont efficaces, le nuage se déplace de 1d10/5 cases. Lancez 1d10 et consulter le diagramme du globe de vent toxique pour voir dans quelle direction. Le MJ peut décider lui-même du résultat si un vent ou quelque influence extérieure a des raisons de déplacer le nuage. Sur un résultat de 1, le nuage ne bouge pas, tandis qu'il perd soudainement toute force et se disperse sur un jet de 10.

Globe de vent toxique

Créations du clan Skryre, ces petites sphères en verre creuses contiennent un gaz hautement toxique. Quand on les lance, elles se brisent et libèrent le poison. Ces armes, qui sont utilisées intensivement par les guerriers du clan Skryre, font presque autant de dégâts chez les skavens que chez leurs ennemis.

L'utilisateur d'un globe de vent toxique sélectionne une case à portée. Il effectue normalement son test de Capacité de Tir. En cas d'échec, il lance 1d10 et consulte la table suivante pour voir où atterrit la sphère.

2	3	4
5	CIBLE	6
7	8	9

1 sur le dé. Le personnage laisse tomber le globe de vent toxique à ses pieds, mais heureusement, le verre ne se brise pas.

2–9 sur le dé. Le globe de vent toxique atterrit et se brise à 1d10 mètres de l'endroit prévu. Consulter le diagramme suivant pour voir dans quelle direction.

10 sur le dé. Le personnage laisse tomber le globe de vent toxique à ses pieds et le verre se brise.

Quand la sphère explose, elle libère un nuage de gaz empoisonné (utilisez le petit gabarit). Les vapeurs persistent pendant 1d10/2 rounds, après quoi elles perdent de leur virulence. Toute créature prise dans le nuage doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** sous peine de subir un coup d'une valeur de dégâts de 4, indépendamment de son bonus d'Endurance et de son armure.

Tant que les vapeurs sont efficaces, le nuage se déplace de 1d10/5 cases. Lancez 1d10 et consulter le diagramme ci-dessus pour voir dans quelle direction. Le MJ peut décider lui-même du résultat si un vent ou quelque influence extérieure a des raisons de déplacer le nuage. Sur un résultat de 1, le nuage ne bouge pas, tandis qu'il perd soudainement toute force et se disperse sur un jet de 10.

Griffes de rat

Autre invention du clan Eshin, la griffe de rat est une plaque métallique attachée à une courroie en cuir qui permet de la fixer à la patte. De trois à cinq griffes en acier sont soudées à la plaque. Bien que ces pointes ne soient pas particulièrement grandes, les attaques à mains nues de leurs porteurs en sont plus redoutables. Par ailleurs, ces griffes sont excellentes pour grimper les parois, au point de conférer un bonus de +10% aux tests d'Escalade du porteur.

Jezzail à malepierre

Proche des jezzails d'Arabie (cf. page 45 de l'*Arsenal du Vieux Monde*), les jezzails des skavens recourent à une technologie très particulière dite « à malepierre », perfectionnée par les technomages. Cette arme fonctionne sur un principe proche de celui du mousquet avec leur platine à rouet, si ce n'est que de petites quantités de malepierre viennent s'ajouter aux composants métalliques de l'arme ainsi qu'aux munitions. Cela renforce le canon, ce qui permet de charger davantage de poudre mêlée de poussière de malepierre. Les jezzails à malepierre fonctionnent avec de la poudre à canon et des munitions ordinaires, mais cela réduit alors la portée à 24/72 et la valeur de dégâts à 3.

Lame caudale

Les lames caudales sont de petites armes barbelées, à pointe ou à lame, conçues pour être enfilées ou attachées à la queue d'un skaven. Les lames caudales que portent les skavens influents sont souvent aussi décoratives que meurtrières, gravées de symboles et incrustées de fragments de cristal et de malepierre. Celles des guerriers des clans ont l'air beaucoup plus artisanal. Pour utiliser efficacement une telle arme, l'individu doit disposer du talent Combat caudal.



Lame suintante

Les lames suintantes infligent BF dégâts, ont l'attribut défensive et on considère qu'elles sont en permanence recouvertes de lotus noir (cf. page 122 de *WJDR*). Pour utiliser une telle arme, il faut avoir le talent Maîtrise (armes suintantes).

Lance-feu

L'une des armes skavens les plus craintes est assurément le lance-feu. Encore une invention folle des technomages du clan Skryre, ces «canons» libèrent un torrent de gel brûlant et collant issu de la malepierre, qui fait prendre feu à presque tout ce qu'il touche. Ces armes trop encombrantes pour être maniées par un seul skaven nécessitent entre trois et quatre manipulateurs.

Prenez le gabarit de flammes. Toutes les créatures prises dans le cône subissent les dégâts indiqués, quels que soient leur bonus d'Endurance et leur armure. En outre, ils doivent réussir un test d'Agilité sous peine de prendre feu (cf. *WJDR*, page 136). Les flammes ne s'éteignent que si on les étouffe complètement, en immergeant la victime dans l'eau, ou en la recouvrant totalement de sable, de boue, etc. La cible peut également se débarrasser de tout le gel inflammable en réussissant un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)**.

Les créatures vivantes qui survivent aux flammes d'un lance-feu ne sont pas au bout de leurs peines. Au bout de 24 heures, il leur faudra tenter un **test d'Endurance Assez facile (+10%)**. En cas d'échec, elles acquièrent automatiquement la race mutant, ainsi qu'une mutation. Pour plus de renseignements sur l'interprétation des mutants, reportez-vous au *Tome de la Corruption*.

Mitrailleuse ratling

Il s'agit de l'une des dernières inventions du clan Skryre. La mitrailleuse ratling est une arme à feu composée d'un imposant canon multiple. Contrairement aux autres armes à poudre, la mitrailleuse ratling peut projeter plusieurs balles de malepierre à la fois, de quoi décimer des formations entières. Le maniement de cette arme requiert deux soldats : un pour charger et un pour tirer.

La mitrailleuse ratling fonctionne sur le même principe que le tromblon. Une simple pression sur la gâchette déchaîne un déluge de balles à malepierre qui emplissent la zone, comme le fait le tromblon. Ainsi, l'arme tire une fois et doit être rechargée. ***Règle optionnelle :*** le temps de rechargement peut être réduit à 5 actions si le servant qui la manie réussit un test de Connaissances académiques (ingénierie).

Pistolet à malepierre

Les pistolets à malepierre sont des armes courantes pour les skavens de haut rang, en particulier les grandes dents du clan Skryre. Leur conception se rapproche des jezzails skavens, mais ils sont de taille plus réduite et plutôt adaptés aux courtes portées, sur lesquelles ils se montrent dévastateurs.

Les pistolets à malepierre fonctionnent avec de la poudre à canon et des munitions ordinaires, mais cela réduit alors la portée à 8/16 et la valeur de dégâts à 4.

Sarbacane

Les assassins du clan Eshin recourent à ces simples tubes vernis pour projeter leurs pointes empoisonnées. Ces armes font généralement entre 30 et 90 cm de long, l'une des extrémités étant équipée d'un embout souple en cuir qui s'adapte à la bouche du porteur. Si les dégâts directement infligés par la pointe sont négligeables, le projectile est souvent enduit d'un poison virulent. Toute attaque qui se traduit par l'application de dégâts à la cible parvient à lui inoculer le poison.

Quand ils ne s'en servent pas d'arme, on sait que les assassins du clan Eshin utilisent leur sarbacane comme un tuba pour se cacher sous la surface d'un lac, d'une mare ou d'un ruisseau.

Instruments de guerre du clan Skryre

Tout exposé sur l'arsenal skaven serait incomplet sans une mention particulière concernant l'équipement moins destructeur, mais tout aussi efficace, que conçoit le clan Skryre. Il est un fait que les skavens se sont habitués à attendre des défaillances désastreuses de la part de leurs armes. C'est ainsi que beaucoup des objets qui sont présentés ci-après sont conçus pour que les skavens aient moins à craindre leurs propres armes que celles de leurs ennemis.

Accumulateur à surcharge de puissance

Un technomage équipé d'un tel objet peut canaliser davantage d'énergie Warp dans tous les sorts de *malefoudre* qu'il lance. Chaque fois qu'il détermine les dégâts correspondant au sort *malefoudre*, le technomage peut lancer deux dés et ne garder que le résultat le plus favorable.

Si les deux dés donnent le même résultat, qu'il soit bas ou élevé, l'accumulateur entre en surcharge. À moins que le technomage ne parvienne à éteindre l'accumulateur, ce qui nécessite un **test d'Intelligence Difficile (–20%)**, le dispositif explose. Prenez le grand gabarit pour simuler l'explosion. Toute créature prise dans la déflagration subit un coup d'une valeur de dégâts de 5.

Condensateur d'énergie amélioré

Les technomages qui se servent de malelames pour lancer des sorts de *malefoudre* gagnent à utiliser un condensateur d'énergie amélioré. Cet appareil concentre l'énergie Warp pour alimenter les armes du technomage. Lorsqu'il manie des malelames au combat, un technomage équipé d'un condensateur d'énergie amélioré voit la valeur de dégâts des armes augmenter de +1.

Quand il lance le sort *malefoudre* par le biais d'une malelame, le technomage peut ajouter un dé à son jet d'incantation.

Malelames

Ces armes sont particulières au clan Skryre. On les fixe généralement au bout d'une perche pour obtenir une sorte de hallebarde, à moins de les implanter directement dans les avant-bras d'un technomage. Ces lames sont alimentées par une multitude de fils, qui bourdonnent d'énergie Warp à peine contenue. Au corps à corps, les malelames sont considérées comme des hallebardes (lorsqu'elles sont montées sur une perche) ou des armes à une main (lorsqu'elles sont directement greffées aux bras d'un technomage), avec chaque fois un bonus de +1 à la valeur de dégâts de l'arme.

Limace de douleur-douleur

Bien qu'il ne s'agisse pas à proprement parler d'une arme, la limace de douleur-douleur est une créature que les skavens élèvent depuis des siècles. Importés des jungles de Lustrie, ces gastéropodes à l'aspect inoffensif ne payent pas de mine au premier abord. Placés sur la chair, en revanche, ils produisent un acide puissant qui ronge les tissus en un clin d'œil. Les geoliers skavens se servent abondamment de ces créatures pour soutirer des renseignements à leurs prisonniers. On dit que personne n'a jusqu'ici résisté à plus de trois limaces de douleur-douleur savamment placées sur la peau et les orifices corporels.

Appliqué sur la chair, une limace de douleur-douleur inflige à chaque round 1 point de dégâts jusqu'à ce qu'on l'enlève, indépendamment du bonus d'Endurance et de l'armure de la victime.

Les technomages peuvent également se servir des malelames pour lancer le sort *malefoudre*. L'arme à une caractéristique de magie égale à 2, ce qui permet au technomage de «lancer» le sort grâce à elle. Quand il a recours à cette fonction, le technomage lance 2 dés d'incantation et s'il obtient un résultat égal ou supérieur à 11, le sort prend effet. Chaque utilisation de ce type coûte deux fragments de malepierre.

Masque à gaz du clan Skryre

Les globadiers du clan Skryre portent sur le dos d'étranges engins constitués de tubes de métal et de soufflets, le tout étant relié à leur masque à gaz. Ces masques, qui ne sont adaptés qu'à l'anatomie skaven, permettent aux globadiers de ne pas succomber aux vapeurs qui s'échappent régulièrement des globes de vent toxique défectueux ou égarés.

Tout skaven qui porte un masque à gaz du clan Skryre bénéficie d'un bonus de +20% aux tests d'Endurance visant à résister aux effets des poisons et vapeurs inhalés.



MAGIE SKAVEN

Quand on pense à la magie skaven, la première chose qui vient à l'esprit de la plupart des gens est la sorcellerie des Prophètes Gris. Par un mélange perverti de magie occulte et d'inspiration divine, les Prophètes Gris sont puissants et imprévisibles dans leur maîtrise du sombre art. Mais la magie imprègne toute la société skaven et les Prophètes ne sont pas les seuls à s'essayer à la sorcellerie. Les prêtres et diacres de la peste ont développé leur propre forme d'infâmes sorts, tandis que les technomages ont appris à puiser dans l'énergie Warp que renferme la malepierre pour la canaliser dans leurs engins occultes. Voici donc un exposé des types de magie employés par les hommes-rats.

Magie commune (Warp)

Quelle que soit leur formation magique, les skavens qui jouent avec la sorcellerie doivent d'abord apprendre à maîtriser ces sorts. Tout individu doté du talent Magie commune (Warp) peut tenter de lancer les sorts suivants.

Douleur lancinante

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une larme d'un enfant humain (+1)
Description : vous provoquez un accès de douleur intense chez une cible située dans un rayon de 12 mètres (6 cases). La victime doit réussir un test d'Endurance sous peine de subir un malus de –5% aux tests de Capacité de Combat, Capacité de Tir et Agilité pendant 1d10 rounds.

Faveur

Difficulté : 5
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un morceau de chair humaine (+1)
Description : vous bénéficiez d'un bonus de +5% à votre prochain test. Une autre application du sort consiste, si vous recourez à la règle de la Faveur du Rat Cornu (cf. **Chapitre VI : Personnages**

skavens), à s'emparer de la faveur du Rat Cornu d'un autre homme-rat situé à 16 mètres ou moins (8 cases). Vous ne savez alors pas forcément quel skaven bénéficiait de la faveur. S'il n'y a aucun skaven doté de la faveur à portée, le sort échoue automatiquement.

Flamme spectrale

Difficulté : 6
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une pincée de poudre de malepierre (+1)
Description : vous invoquez une bulle d'un feu vert et luisant, qui se met à flotter devant vous. Un liquide visqueux dégouline de cette petite masse brûlante. Vous pouvez projeter cette balle ardente sur une cible située dans un rayon de 8 mètres (4 cases), auquel cas la *flamme spectrale* agit comme un *projectile magique* doté d'une valeur de dégâts de 1. Sans cela, ce modeste sort produit une luminosité équivalente à celle d'une torche pendant une heure, après quoi la boule verte s'évanouit après quelques secondes de crépitation.

Marque du Rat Cornu

Difficulté : 3
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une dent pourrie (+1)
Description : une créature que vous ciblez dans un rayon de 16 mètres (8 cases) doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'acquérir une marque inélégante, qui prend par exemple la forme d'une plaie suintante sur le front ou sur le dos de la main. Cette marque reste en place pendant 1d10 heures et inflige un malus de –5% aux tests de Sociabilité jusqu'à la fin des effets. Les Prophètes Gris utilisent ce sort sur leurs messagers.

Serviteur rat

Difficulté : 3
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un morceau de fromage moisi (+1)
Description : vous invoquez un rat brun ordinaire. Pendant les 1d10 prochaines heures, vous pouvez communiquez avec l'animal comme si vous parliez un langage commun et celui-ci vous obéira, même si cela doit provoquer sa propre mort. Les serviteurs rats peuvent attraper de petits objets, ronger des cordes et effectuer toutes les tâches qu'un rat ordinaire est en mesure de faire, sachant que les missions envisageables sont limitées par l'intelligence animale du sujet.

Vulnérabilité à la contagion

Difficulté : 4
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une poignée d'excréments (+1)
Description : une cible située dans un rayon de 16 mètres (8 cases) doit réussir un test d'Endurance sous peine de subir un malus de –20% aux tests visant à résister à la maladie, et ce pendant 24 heures. Les cibles dotées du talent Résistance aux maladies peuvent recourir au bonus qui y est associé pour résister aux effets de ce sort.

Sombres savoirs

Pour les skavens, toute magie prend sa source chez le Rat Cornu. De la terrible sorcellerie des Prophètes Gris aux machinations pestilentielles des prêtres de la peste, tout a la même origine : le dieu glorieux et capricieux de l'espèce. Doctrine mise à part, la vérité est que la magie skaven passe tout de même par la manipulation des énergies occultes qui soufflent vers le sud depuis les turbulentes contrées polaires qui s'étendent au-delà des Désolations du Chaos. Sans ces forces, même les plus dévots et rusés des skavens ne pourraient tisser le plus rudimentaire des sorts. Les hommes-rats puisent dans *Dhar*, ou la magie noire, à l'instar des acolytes de Tzeentch, des nécromanciens, des magisters noirs et des envoûteurs. Les skavens se distinguent néanmoins de ces sorciers par le fruit et le sujet de prédilection de leur art.

Bien qu'il puisse exister d'autres variations, on compte trois types fondamentaux de magie skaven, correspondant chacun à un domaine différent : la Peste, la Ruse et le Warp. Quelques hommes-rats touchent à la nécromancie et d'autres, plus rares encore, renoncent aux traditions des leurs pour embrasser un autre dieu du Chaos. Dans la quasi-totalité des cas, ces originaux finissent désintégrés.

Comme pour tous les autres sombres savoirs, l'incantation de sorts puisant dans *Dhar* s'accompagne d'un risque important de provoquer des effets indésirables et souvent inattendus (cf. *WJDR*, page 159). De même, les lanceurs de sorts skavens employant souvent la malepierre pour leurs sorts, ils courent non seulement des risques accrus d'accidents, mais leur corps doit également payer un lourd tribut.

La maîtrise de ces sorts se transmet de mentor à apprenti. L'ambition et la perfidie qui animent la société skaven ne favorisent pas cette transmission, car quand un maître enseigne les rudiments de la magie du Warp, il ne le fait pas volontiers, conscient que son élève finira par contester son autorité et tentera peut-être de le renverser. C'est ainsi que les sorciers skavens prennent bien soin d'instiller un respect mêlé de crainte chez leurs apprentis et manient le favoritisme avec une grande maîtrise, pour dresser les élèves les uns contre les autres, afin que les plus sournois d'entre eux oublient de les trahir.

Fragments de malepierre

Bien qu'ils fassent office de monnaie dans l'Empire Souterrain, les fragments de malepierre peuvent également servir à aider un lanceur de sorts à mieux travailler la magie. Les Prophètes Gris et les autres jeteurs de sorts skavens peuvent améliorer leurs jets d'incantation en consommant un ou plusieurs fragments. Chaque fragment dévoré leur confère ainsi un bonus de +3 au prochain jet d'incantation. En revanche, cela augmente également les risques de la Malédiction de Tzeentch : les doubles obtenus lors des jets d'incantation sont considérés comme des triples, et les triples comme des quadruples.

Dépendance à la malepierre

Bien que l'existence des skavens soit difficilement dissociable de la malepierre, certains hommes-rats en ingèrent trop régulièrement et deviennent dépendants à la substance. Chaque fois qu'un skaven dévore un fragment de malepierre, il doit réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)**, sous peine de se retrouver dépendant à la malepierre. Dans ce dernier cas, il lui faudra consommer au moins 1 fragment de malepierre par jour s'il ne veut pas subir un malus cumulable de –10% à tous ses tests (chaque jour passé sans ingérer de malepierre augmentant donc le malus de –10%). Si les malus cumulés réduisent son Endurance à 0, le skaven meurt. À l'inverse des autres drogues, dont on peut parfois se sevrer après des souffrances extrêmes, la dépendance à la malepierre dure toute la vie.

Si la dépendance à la malepierre comporte des risques importants, elle s'accompagne également d'avantages. Les personnages skavens qui présentent ce désordre psychologique ne subissent aucun désagrément lorsqu'ils se servent de fragments de malepierre dans le cadre de la magie de leur espèce, ce qui signifie que les doubles des jets d'incantation restent des doubles, et les triples des triples.

Domaine de la Peste

Le domaine de la Peste est une approche particulièrement odieuse de la magie. Ce sont les prêtres de la peste du clan Pestilens qui recourent à cette sorcellerie, qui n'est que le produit de générations d'isolement en Lustrie. Elle servait essentiellement à intimider les guerriers des clans et les autres skavens pour qu'ils jurent fidélité au seigneur de guerre. Spécialisé dans les maladies et la putréfaction, ce domaine est tout à fait repoussant et des plus maléfiques, destiné qu'il est à semer la mort chez l'ennemi et à le plonger dans le chagrin. Tout mortel qui succombe aux ravages de ces sorts est une louange à la puissance et la majesté du Rat Cornu en tant que plus illustre vecteur de la peste. Lorsqu'il acquiert une plus grande puissance, le prêtre de la peste voit son corps ravagé par sa magie de prédilection. Cela se traduit par des extrémités corporelles qui rappellent celles des lépreux, une chair infestée de vers et de mites, et un affaissement général de tout le corps. Malgré sa puissance, le domaine de la Peste provoque invariablement la mort de ses adeptes.

Compétence traditionnelle : Intimidation

Table 5-3: Domaine de la Peste

Flot de vermine
Manteau de contagion
Musc de terreur
Peste
Plaies suppurantes
Pluie toxique
Pustule venimeuse
Ruine alimentaire
Souffle pestilentiel
Voile muscidé

Domaine de la Ruse

Appris auprès des sorciers du Cathay en Extrême-Orient, le domaine de la Ruse est l'apanage des très rares lanceurs de sorts du clan Eshin. Ces sorts sont conçus pour perfectionner la discrétion, la rapidité et la force des unités d'assaut du clan. D'ailleurs, personne ne peut dire si les aptitudes légendaires des skavens du clan Eshin sont totalement naturelles. Le clan garde jalousement les secrets de son art pour s'assurer qu'aucun de ses rivaux n'apprenne la réponse à cette énigme.

Compétence traditionnelle : Préparation de poisons

Table 5-4: Domaine de la Ruse

Adhérence du grimpeur
Escampette
Évasion
Flottabilité
Frénésie mortelle
Malétoiles
Pelage de l'assassin
Pustule venimeuse
Tourbillon noir
Trépas invisible

Domaine du Warp

Chasse gardée des terribles Prophètes Gris, le domaine du Warp permet aux skavens de toucher aux domaines de la Peste et de la Ruse tout en contrôlant les énergies du Warp. Plus un pratiquant de cette magie acquiert de l'expérience, plus longues deviennent ses cornes, mais aussi plus forte se montre sa dépendance à la malepierre.

Compétence traditionnelle : Connaissances académiques (théologie)

Table 5-5: Domaine du Warp

Armure de ténèbres
Destin crépitant
Écorchage
Évasion
Flot de vermine
Frénésie mortelle
Maletempête
Malétoiles
Peste
Souffle pestilentiel

Nouveaux sorts

Les nouveaux sorts suivants sont associés aux trois sombres savoirs des skavens (Peste, Ruse et Warp).

Adhérence du grimpeur

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un goutte de colle ou de miel (+2)
Description : vous acquérez la capacité de marcher et ramper sur les murs, les plafonds et les voûtes à une vitesse égale à votre valeur de Mouvement. Les effets de ce sort persistent pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie. Les objets que vous portez restent soumis normalement à la gravité et tombent au sol s'ils ne sont plus retenus.

Armure de ténèbres

Difficulté : 10
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un morceau de cuir noirci (+2)
Description : vous donnez consistance aux ombres qui enveloppent votre corps. En plus de vous rendre difficilement détectable lorsque la luminosité est faible, cette armure de ténèbres vous protège des attaques. Vous gagnez ainsi 1 point d'Armure sur toutes les zones, ainsi qu'un bonus de +20% aux tests de Dissimulation effectués dans la pénombre. Les effets de ce sort persistent pendant un nombre de minutes égal à votre valeur de Magie. Vous ne pouvez lancer ce sort si vous portez une armure normale. Si vous venez à enfiler une armure pendant les effets du sort, ceux-ci prennent aussitôt fin.

Destin crépitant

Difficulté : 7
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une bobine de cuivre (+1)
Description : vous envoyez un arc d'énergie verte et crépitante sur un adversaire situé dans un rayon de 12 mètres (6 cases). *Destin crépitant* prend la forme d'un *projectile magique* d'une valeur de dégâts de 2. De plus, quiconque subit des dégâts par le biais de ce sort doit réussir un **test d'Endurance Assez facile (+10%)** sous peine d'être assommé pendant 1 round.

Écorchage

Difficulté : 25
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un morceau de peau humaine, elfe ou naine tannée (+3)
Description : des volutes vertes d'énergie Warp lacèrent la chair de la cible jusqu'à l'os. Vous choisissez la victime dans un rayon de 10 mètres (5 cases), qui subit chaque round une attaque d'une valeur de dégâts de 5, quels que soient son bonus d'Endurance et son armure, pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie.

Escampette

Difficulté: 14
Temps d'incantation: 1 demi-action
Ingrédient: un scalp d'elfe (+2)
Description: vous acquérez une vitesse accrue. Votre valeur de Mouvement augmente de l'équivalent de votre valeur de Magie. Cette vitesse supplémentaire dure pendant une minute (6 rounds), plus 1 round par point de différence entre le résultat de votre jet d'incantation et la difficulté du sort.

Évasion

Difficulté: 8
Temps d'incantation: 1 demi-action
Ingrédient: une patte arrière de rat (+1)
Description: dans une bourrasque laissant une fumée à l'odeur de souffre, vous vous téléportez (ou un allié situé dans un rayon de 12 mètres [6 cases]) vers un point que vous avez en ligne de mire au moment de l'incantation. Si vous choisissez de téléporter un allié, celui-ci ne peut être d'une taille supérieure à celle d'un humain. Vous devez être en mesure de voir physiquement le lieu vers lequel a lieu la téléportation, qui doit être dégagé sur au moins 2 mètres de rayon (1 case) de tout objet ou obstruction (hormis la surface sur laquelle le sujet va atterrir).

Flot de vermine

Difficulté: 14
Temps d'incantation: 1 action complète
Ingrédient: une tome de fromage de bonne qualité (+2)
Description: vous convoquez une nuée de rats affamés qui se rue sur vos ennemis pour les attaquer. Centrez le grand gabarit sur vous pour représenter les rats. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet (excepté vous) subissent une attaque d'une valeur de dégâts de 1 par round passé dans la nuée. Au cours du round qui suit l'incantation, la nuée de rats se déplace de 12 mètres (6 cases) dans la direction de votre choix. Dès qu'elle s'est déplacée, vous en perdez le contrôle, sachant qu'elle continuera à bouger à chaque round dans une direction déterminée aléatoirement. La nuée reste unie et efficace pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie.

Flottabilité

Difficulté: 6
Temps d'incantation: 1 demi-action
Ingrédient: un morceau de liège (+1)
Description: vous devenez aussi flottant qu'une feuille de balsa, ce qui vous permet de fouler les surfaces liquides, telles qu'un lac, des égouts ou une nappe d'huile, comme s'il s'agissait de plans solides. Les effets de ce sort persistent pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie.

Frénésie mortelle

Difficulté: 18
Temps d'incantation: 1 action complète
Ingrédient: deux gouttes de sang d'un animal enragé (+2)
Description: vous provoquez une faim insoutenable chez un allié de votre choix dans un rayon de 18 mètres (9 cases), à tel point qu'il écume abondamment et que ses yeux expriment une folie meurtrière. Cette créature acquiert alors le talent Rage noire (cf. **Chapitre VI: Personnages skavens**) pendant un nombre de rounds égal à 1d10 plus votre valeur de Magie. Le sujet du sort doit entrer en rage noire dès la fin de l'incantation, sans quoi il perd les avantages du sort.

Malefoudre

Difficulté: 11
Temps d'incantation: 1 demi-action
Ingrédient: une fine baguette de cuivre (+2)
Description: vous produisez un puissant éclair de malefoudre qui jaillit en direction d'un adversaire de votre choix dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Il s'agit d'un *projectile magique* doté d'une valeur de dégâts de 5. Pour chaque « 1 » obtenu par un dé de votre jet d'incantation, vous subissez une attaque d'une valeur de dégâts de 1, car vous ne contrôlez pas parfaitement l'énergie générée.



Malétoiles

Difficulté: 26
Temps d'incantation: 1 demi-action
Ingrédient: un shuriken en argent gravé de runes du Chaos (+3)
Description: vous invoquez un nombre de malétoiles égal à votre valeur de Magie et les lancez vers un ou plusieurs ennemis de votre choix dans un rayon de 36 mètres (18 cases). Les *malétoiles* sont des *projectiles magiques* d'une valeur de dégâts de 2. Dès qu'une *malétoile* inflige des dégâts, la victime doit réussir un **test d'Endurance Difficile (–20%)** sous peine de perdre automatiquement 5 points de Blessures supplémentaires.

Maletempête

Difficulté: 18
Temps d'incantation: 1 action complète
Ingrédient: une effigie en cuivre du Rat Cornu (+2)
Description: vous invoquez une tempête de malefoudre qui apparaît à l'endroit de votre choix dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Cette tempête est constituée d'énergie Warp pure, alimentée par la puissance maléfique du Rat Cornu, et peut intervenir n'importe où, y compris sous terre. Prenez le grand gabarit. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet subissent une attaque d'une valeur de dégâts de 5. Pour chaque « 1 » obtenu par un dé de votre jet d'incantation, vous subissez une attaque d'une valeur de dégâts de 3, car vous perdez en partie le contrôle du Warp.

Manteau de contagion

Difficulté: 6
Temps d'incantation: 1 demi-action

Ingrédient : un morceau de chair extrait du dos d'une victime de la peste (+1)
Description : vous imprégnez une couverture, une cape ou un morceau d'étoffe d'une souche particulièrement virulente de Kruts (cf. *WJDR*, page 136). Quiconque touche ou porte l'objet pendant au moins une minute doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** sous peine de contracter la maladie.

Musc de terreur

Difficulté : 20
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un fragment de fer gravé du symbole du Rat Cornu (+3)
Description : vous invoquez un gros nuage de musc démoniaque qui oblige toutes les créatures enveloppées à se recroqueviller de terreur. Le nuage apparaît à l'endroit de votre choix dans un rayon de 36 mètres (18 cases) et persiste pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie. Prenez le grand gabarit. Quiconque se retrouve pris dans le nuage doit réussir un test de Terreur (cf. *WJDR*, page 198) pour en éviter les effets. Les skavens subissent un malus de –10% à ce test. Une créature affectée qui n'est plus enveloppée par le nuage continue à rester prostrée de terreur pendant 1 minute de plus (6 rounds).

Pelage de l'assassin

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une écaille de caméléon (+2)
Description : vous faites appel à la nature chaotique et fluctuante du Warp pour changer la structure de votre fourrure, de manière à ce qu'elle prenne la couleur de votre environnement. Quand vous êtes parfaitement immobile, vous bénéficiez d'un bonus de +30% aux tests de Dissimulation. *Pelage de l'assassin* persiste pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie.

Peste

Difficulté : 26
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : plusieurs puces mortes saupoudrées (+3)
Description : vous infectez de la variole verte une ou plusieurs cibles dans un rayon de 18 mètres (9 cases). Prenez le petit gabarit. Toutes les victimes doivent réussir un test d'Endurance sous peine de subir aussitôt les effets de la maladie, ce qui leur fait perdre 5% dans chacune des caractéristiques de leur profil principal. Quand un nouvel individu se rapproche pour la première fois au corps à corps d'une personne ainsi infectée, il doit également réussir un test d'Endurance pour ne pas contracter la variole verte. Ces victimes secondaires souffrent alors des effets normaux de la maladie, et non de la version accélérée qui accable les premières cibles. De même, ces victimes de deuxième contagion ne peuvent transmettre l'épidémie que selon la méthode normale, et non dès que quelqu'un s'en approche. Quiconque réussit l'un des deux tests d'Endurance mentionnés ci-dessus ne peut plus être affecté par un sort de *peste*, même s'il est lancé par un autre sorcier, pendant les 24 prochaines heures.

Plaies suppurantes

Difficulté : 12
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une griffe de gobelin encrassée (+2)
Description : vous pouvez provoquer l'infection carabinée des plaies d'un ennemi. *Plaies suppurantes* agit comme un *projectile magique* ayant une portée de 24 mètres (12 cases). Si le sort atteint une cible ayant subi au moins un coup critique, les plaies de celle-ci s'infectent aussitôt. L'infection prend la forme d'une maladie durant 7 jours. La victime ne récupère alors pas normalement ses points de Blessures et subit un malus de –10% aux valeurs de caractéristique de son profil principal. Les personnages dotés de la compétence Soins peuvent réduire la durée de cette maladie selon la règle normale, mais la difficulté du test de Soins correspondant passe alors à Assez difficile (–10%).

Pluie toxique

Difficulté : 24
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un serpenteau de vipère cavernicole (+3)
Description : en faisant appel à la puissance du Rat Cornu, vous invoquez un nuage toxique qui flotte à 3,50 mètres du sol environ,








apparaissant jusqu'à 36 mètres (18 cases) de vous. Prenez le grand gabarit. Au cours du round qui suit l'incantation du sort, le nuage se met à pleuvoir d'un poison mortel sur toutes les créatures de la zone, qui doivent réussir un test d'Endurance pour éviter de tomber dans un sommeil où les cauchemars s'enchaînent. De plus, toutes les créatures de la zone d'effet doivent réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** à chaque round, sous peine de perdre 2 points de Blessures, indépendamment de leur bonus d'Endurance ou de leur armure. Un personnage endormi qui réussit trois tests d'Endurance consécutifs réussit à surmonter les effets du sort. En outre, on peut réveiller normalement ces créatures. Le nuage toxique reste efficace pendant un nombre de rounds égal à 6 + votre valeur de Magie.

Pustule venimeuse

Difficulté : 10
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : un scalpel rouillé (+2)
Description : vous faites apparaître une pustule suppurante et palpitante à l'une de vos extrémités corporelles. Si vous la sectionnez et ponctionnez (ce qui vous fait perdre 1 point de Blessures, quels que soient votre armure et votre bonus d'Endurance), vous pouvez enduire une arme à une main du pus extrait. Quand une telle arme inflige le moindre dégât, elle inflige également à la victime la perte additionnelle d'un nombre de points de Blessures égal à votre valeur de Magie, à moins que la cible ne réussisse un **test d'Endurance Difficile (–20%)**.

Ruine alimentaire

Difficulté : 8
Temps d'incantation : 1 demi-action
Ingrédient : une poignée de céréales avariées (+1)
Description : d'un geste grandiloquent et en proférant une malédiction, vous faites instantanément pourrir de la nourriture, qui devient parfaitement immangeable. Prenez le grand gabarit. Vous pouvez affecter toute nourriture comprise dans la zone d'effet. Ce sort est particulièrement efficace pour plonger les populations de la surface dans la famine. Toute créature qui ingère malgré tout de la nourriture affectée par le sort contracte aussitôt la courante galopante.

Souffle pestilentiel

Difficulté : 16
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : un bâton d'encens de malepierre embrasé aux deux extrémités (+2)
Description : vous exhalez un nuage empoisonné et nauséabond en direction de vos ennemis. Prenez le gabarit de flammes. Quiconque se trouve pris dans le cône doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)**, sous peine de subir une attaque d'une valeur de dégâts de 4, quels que soient son bonus d'Endurance et son armure. Vous êtes immunisé contre votre propre *souffle pestilentiel*.

Tourbillon noir

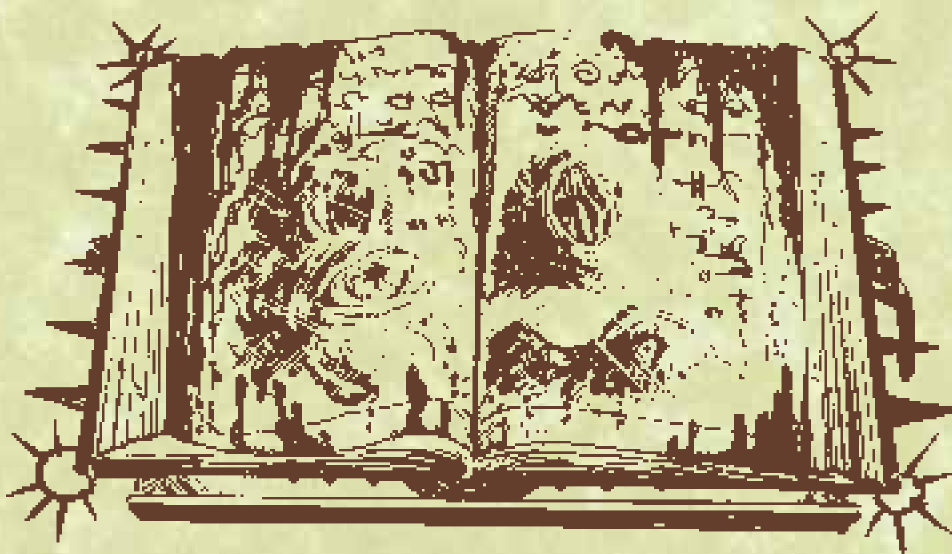
Difficulté : 20
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : une fiole en verre contenant de la cendre (+3)
Description : vous invoquez un tourbillon de fumée putride et de cendres cinglantes quelque part dans un rayon de 48 mètres (24 cases). Prenez le petit gabarit. Le tourbillon peut se déplacer jusqu'à 10 mètres (5 cases) par round, dans la direction de votre choix. Les créatures affectées par le nuage subissent une attaque d'une valeur de dégâts de 2 et doivent réussir un test d'Endurance sous peine de subir un malus de -20% aux tests de Capacité de Combat, Capacité de Tir et Agilité, ainsi qu'aux tests de Perception basés sur la vue, pendant 1d10 minutes. La trombe persiste pendant un nombre de rounds égal à votre valeur de Magie.

Trépas invisible

Difficulté : 22
Temps d'incantation : 1 heure
Ingrédient : 30 grammes de malepierre, consommés par la ou les cibles (+3)
Description : le corps de toute créature qui meurt pendant les effets du sort se désagrège en laissant un liquide visqueux, noir et nauséabond. *Trépas invisible* est souvent lancé sur les assassins du clan Eshin avant qu'ils partent en mission, pour s'assurer qu'aucune dépouille skaven ne soit découverte. Ce sort peut affecter un nombre d'alliés égal au quadruple de votre valeur de Magie, et ses effets durent pendant un nombre d'heures lui aussi égal à votre valeur de Magie.

Voile muscidé

Difficulté : 18
Temps d'incantation : 1 action complète
Ingrédient : déjections de nurgling (+2)
Description : en proférant une malédiction et en fouettant l'air de vos bras, vous invoquez un nuage de moucherons et de mouches très agressifs. Centrez le petit gabarit sur vous. La nuée se déplace avec vous et persiste pendant un nombre de rounds égal au double de votre valeur de Magie. Les adversaires qui sont pris dans la nuée subissent un malus de -20% à tous leurs tests. Le *voile muscidé* limite également la visibilité de tous vos ennemis, qui subissent un malus de -20% aux tests de Capacité de Tir vous prenant pour cible.



MALEPIERRE

Les skavens sont indubitablement les plus gros consommateurs de malepierre de tout le Vieux Monde. Ils ont inventé toutes sortes d'usages pour cette substance, allant de l'amélioration de leurs sorts à l'alimentation d'étranges automates. Quand un personnage a la chance (ou la malchance) de trouver un fragment de malepierre, il peut s'en servir. La malepierre est particulièrement puissante, mais elle est également dangereuse, d'autant plus pour ceux qui ne respectent ou ne comprennent pas l'étendue de son pouvoir. Les effets de la malepierre dépendent de la forme sous laquelle elle est trouvée, mais aussi de la quantité et du degré d'exposition.

Tout personnage qui manque son test d'Endurance lors d'une exposition à la malepierre acquiert une mutation, à déterminer sur la **Table 2–1 : mutations avancées du Chaos**, page 82 du *Bestiaire du Vieux Monde*, ou sur la **Table 11–1 : mutations du Chaos**, page 227 de *WJDR*.

Poussière de malepierre

Cette substance que l'on obtient en moulant la malepierre, jusqu'à obtenir une fine poudre blanche, est surtout efficace par voie buccale. La poussière de malepierre est couramment utilisée par les Prophètes Gris pour mieux manipuler les énergies occultes. Cette poudre peut s'avérer dangereuse pour un individu qui n'est pas habitué à consommer de la malepierre, provoquant chez lui toutes sortes de mutations délétères.

Pour les skavens, avaler de la poussière de malepierre revient à consommer un fragment de cette même matière. Pour tous les autres sujets, il faut réussir un test d'Endurance dont la difficulté dépend du degré d'exposition, sous peine d'acquérir une mutation. Une dose de poussière de malepierre pèse 30 grammes.

- **Très facile (+30%).** Petite quantité renversée sur les vêtements.
- **Facile (+20%).** Contact cutané avec une petite quantité.
- **Assez facile (+10%).** Contact cutané avec une quantité modérée.
- **Moyen (+0%).** Ingestion ou inhalation d'une petite quantité ou contact cutané avec une importante quantité.
- **Assez difficile (–10%).** Ingestion ou inhalation d'une quantité modérée ou contact cutané avec une dose complète.
- **Difficile (–20%).** Ingestion ou inhalation de deux à quatre doses.
- **Très difficile (–30%).** Ingestion ou inhalation d'au moins cinq doses.

Fragments de malepierre

Il s'agit de petits morceaux de malepierre, qui ont parfois la forme de petits disques, d'anneaux, de coins ou de cubes. Les skavens les consomment pour l'incantation de sorts. Les autres créatures qui sont exposées à un fragment de malepierre doivent réussir un test d'Endurance sous peine d'acquérir une mutation. Les créatures autres que les skavens ne peuvent normalement pas avaler un de ces fragments, mais quand elles y parviennent, il leur faut réussir un **test d'Endurance Difficile (–20%)** sous peine d'acquérir une mutation.

Quand un individu est exposé à un fragment de malepierre et survit, il peut profiter de la substance comme ingrédient additionnel pour ses sorts. Chaque fragment ajoute +3 à son prochain jet d'incantation, tout en augmentant les risques de Malédiction de Tzeentch. Tous les doubles obtenus sur le jet d'incantation deviennent en effet des triples, et tous les triples des quadruples.

Malepierre non raffinée

La malepierre brute est dangereuse, y compris pour les skavens. Toucher cette substance de la main sans protection inflige une attaque d'une valeur de dégâts de 3, contre laquelle l'armure et le bonus d'Endurance ne peuvent rien. En outre, le sujet perd 1 point de Blessures de manière définitive, car la plaie infligée par la roche ne se refermera jamais. Enfin, la victime acquiert une mutation.

Les technomages, les maîtres corrupteurs et autres malfaiteurs de la société skaven apprécient particulièrement ces filons, car ils leur permettent d'engendrer leurs créations les plus abominables, comme les canons à maleflammes et les rats-ogres. Les sorciers qui lancent un sort dans un rayon de 6 mètres (3 cases) de malepierre brute bénéficient d'un bonus de +6 à leurs jets d'incantation, mais ils lancent également dans ce cas un dé supplémentaire appelé dé du Chaos. Ce dé ne s'applique pas au résultat du jet d'incantation. Au lieu de cela, il n'intervient que pour déterminer l'éventualité d'une Malédiction de Tzeentch. Si le lanceur de sorts obtient alors un double, il provoque également un effet secondaire comme s'il avait puisé dans *Dhar*.

ARTEFACTS DE MALEPIERRE

La malepierre est la pierre angulaire de la magie skaven. Les sorciers, les Prophètes Gris et même les prêtres de la peste puisent tous dans cette matière pour renforcer leurs sorts et alimenter leurs instruments magiques. La plupart des objets magiques skavens sont des armes, car il ne faut pas oublier qu'il s'agit d'une espèce très belliqueuse. Certains sont de nature protectrice, mais ils sont rares car tout homme-rat a intérêt à ce que ses congénères périssent s'il veut gravir les échelons du pouvoir.

Certains de ces objets ne sont pas façonnés par les griffes des technomages. Quelques-uns remontent aux origines de la société skaven, passant de main en main depuis des générations. Ces objets sont aussi capricieux que le dieu des skavens et leur manipulation est extrêmement dangereuse.

Enfin, les skavens n'hésitent jamais lorsqu'il s'agit de s'approprier les biens de leurs ennemis des autres races. Un grand nombre des objets que les skavens revendiquent désormais comme leurs étaient au départ les créations d'autres espèces, qui les ont oubliées au profit des hordes des hommes-rats. Retourner l'arme d'un ennemi contre lui est une ironie malveillante qui a le don de faire frissonner les skavens de plaisir.

Amulette du Grand Cornu

Connaissances académiques

Magie

Pouvoirs

Tant que le personnage porte l'Amulette du Grand Cornu, il récupère 1 point de Blessures par heure. Pour commencer à éprouver les bienfaits de l'objet, le personnage doit le porter d'une traite pendant une heure.

Histoire

Les circonstances de la création de cet artefact restent assez floues. Certains racontent qu'il s'agirait d'un présent du Rat Cornu lui-même et l'histoire de l'objet corroborerait cette version. Il est dit que l'Amulette apparut pour la première fois autour du cou du redouté Scrench, un Hérésiarque au pouvoir considérable. Aussi longtemps qu'il portait ce talisman, il pouvait survivre aux pires trahisons, récupérer des plus profondes entailles, des sorts les plus dévastateurs et même des dégâts du poison. Mais un jour, alors qu'il s'apprêtait à anéantir un groupe entier de ses propres disciples, l'Amulette disparut de son cou. Craignant d'avoir perdu la faveur du Rat Cornu,

il tenta de s'enfuir, mais tomba sous les dagues acharnées de ses anciens apprentis. Depuis la mort de Scrench, l'Amulette du Grand Cornu a changé de mains à de multiples reprises. Elle est désormais fièrement portée par l'infâme Prophète Gris Thanquol en personne.

Bâton du Grand Cornu

Connaissances académiques

Magie

Pouvoirs

Le porteur du Bâton du Grand Cornu peut lancer un sort de magie mineure de son choix, en plus de ce qui lui est normalement alloué. Une fois qu'il a fait son choix, le porteur ne peut plus changer le sort qu'il a associé au Bâton. Quand l'objet change de main, son nouveau propriétaire choisit un nouveau sort de magie mineure.

Histoire

Ce long bâton est fait de bois noirci et son extrémité supérieure présente un symbole en malepierre du Seigneur de la Ruine. Cet artefact, qui est considéré comme le symbole de l'autorité du premier Prophète Gris, a une longue et truculente histoire, ayant changé de propriétaire des dizaines de fois depuis sa création. Le Prophète Gris Thanquol a pris possession du Bâton dès le début de sa carrière, après avoir assassiné son mentor et instructeur.

Cape des Ténèbres

Connaissances académiques

Magie

Pouvoirs

Tant que vous la portez, toutes les créatures qui vous attaquent à l'aide d'armes de tir ou de projectiles magiques doivent au préalable réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)**. En cas d'échec, elles devront choisir une autre cible.

Histoire

Tissée à partir des cheveux et poils des victimes des assassins du clan Eshin, cette longue cape noire voile son porteur. Bien qu'elle soit très ancienne, la Cape des Ténèbres a survécu à de nombreuses guerres et tentatives de meurtre de ses porteurs. Il est encore plus surprenant de constater qu'elle est toujours intacte, alors qu'elle a subi d'innombrables entailles et brûlures. Certains skavens sont convaincus que la Cape devient plus forte à chaque meurtre réussi par un adepte assassin.

Lame de Corruption

Connaissances académiques

Magie

Pouvoirs

La Lame de Corruption se manie comme une arme à une main. Cependant, si son porteur parvient à infliger des dégâts à un adversaire, ce dernier doit aussitôt réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** sous peine de perdre 3 points de Blessures supplémentaires (l'armure et le bonus d'Endurance n'y pouvant rien) tandis que le poison de l'arme coule dans ses veines. Quand elle est entre les mains d'une créature d'une autre espèce, la Lame de Corruption intoxique lentement son porteur. La victime doit alors tenter un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** à chaque fois qu'elle l'utilise au combat. En cas d'échec, sa valeur d'Endurance se retrouve réduite de –1d10%. Si par ce biais, la valeur d'Endurance tombe à 0%, la créature se désagrège pour ne laisser derrière elle qu'un tas de boue gluante et nauséabonde.

Histoire

La Lame de Corruption est depuis longtemps un artefact précieux des skavens issu de l'époque où le clan Pestilens hantait la contrée de Lustrie. Cette arme maléfique présente un tranchant sinueux dont la pointe dégouline d'un immonde liquide vert. Les skavens murmurent qu'elle fut forgée à l'aube de la société skaven et trempée dans le sang d'un ancien Slann.

Lame Fatale

Connaissances académiques

Histoire

Pouvoirs

La Lame Fatale est une épée dotée de l'attribut percutante et d'une valeur de dégâts de BF+1. Tout skaven qui la porte voit sa valeur de Force augmenter de +20%. Pour chaque round qu'il manie l'arme, le porteur doit réussir un **test d'Endurance Difficile (–20%)** sous peine de subir une attaque d'une valeur de dégâts de 3 passant outre l'armure et le bonus d'Endurance. Pour les porteurs qui ne sont pas skavens, le test est Très difficile (–30%) et la valeur de dégâts passe à 5.

Histoire

À l'aube de l'histoire skaven, les hommes-rats guerroyaient contre Nagash. Pour mieux lutter contre cet infâme nécromancien, ils forgèrent cette sinistre épée, en mêlant du gromril volé à Karak Azgal avec de la malepierre. Le fruit de leur horrible expérience fut cette longue lame dont émane une grande puissance malfaisante. Les skavens qui s'en servent sur le champ de bataille finissent presque toujours dévorés par la haine qui anime l'épée.

Perce-nain

Connaissances académiques

Histoire

Pouvoirs

Cette arme à une main a une valeur de dégâts de BF+3 contre les nains. En outre, la valeur critique de tout coup critique infligé à un nain est augmentée de +3. Quand le porteur n'est pas skaven, le Perce-nain dévore son âme. Chaque fois qu'un tel individu touche l'arme, il doit réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (–10%)** sous peine d'acquérir un point de Folie. Si le porteur reçoit 6 points de Folie par le biais de cette arme, il éprouve une haine inextinguible des nains qu'il attaque désormais à vue.

Histoire

Le Perce-nain est une lame très ancienne que les skavens forgèrent alors qu'ils luttaient contre les nains pour le contrôle des Montagnes du Bord du Monde. Sa lame recourbée est gravée à l'eau forte d'insultes et de malédictions à l'adresse de la race naine, chaque symbole étant rehaussé du sang séché d'innombrables nains.

Talisman fétide

Connaissances académiques

Magie

Pouvoirs

Des volutes de fumée verte émanent de cet artefact blasphématoire, conférant 2 points d'Armure au porteur, applicables à toutes les zones. La protection conférée par cet objet outrepasse celle d'une armure éventuelle.

Histoire

Présents du conseil des Treize à ses fidèles les plus dévoués et méritants, les talismans fétides sont souvent chipés peu de temps après leur attribution. Ces objets prennent la forme d'un simple crâne de rat suspendu à une chaîne en fer. Les skavens qui ont le privilège de posséder un tel objet reçoivent souvent un traitement spécial et peu enviable de la part de leurs rivaux et alliés les plus avides.

Technomancie du clan Skryre

Bien qu'il existe une abondance d'objets occultes dans la société skaven, la plupart de ceux qui remontent jusqu'à la surface sont des engins assemblés par les technomages. Cet équipement peu fiable, dangereux et particulièrement destructeur permet aux technomages de rivaliser de puissance avec les Prophètes Gris, même si ces derniers ne l'admettront jamais.

Étant donné la nature expérimentale de ces instruments, ils ont une fâcheuse tendance à exploser quand on s'y attend le moins, détruisant du coup autant de skavens que d'ennemis. En outre, ces objets sont largement imprégnés de malepierre et d'énergie Warp, ce qui rend leur manipulation très délicate et parfois fatale. Manier un appareil dont la conception fait intervenir de la malepierre est le meilleur moyen d'entrer en contact direct avec la substance. En règle générale, le simple fait de toucher un artefact de malepierre oblige les sujets qui ne sont pas de race skaven à réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** sous peine d'acquérir 1d10/5 mutations.

Nous avons vu dans ce chapitre tout un arsenal d'outils skavens, des jezzails à malepierre aux globes de vent toxique. Si ces objets somme toute assez courants sont de bons exemples de dispositifs relativement fiables, ils ne sont que la partie visible de l'iceberg, qui regorge d'inventions beaucoup plus capricieuses comme on en trouve dans les ateliers du clan Skryre. Les PJ skavens de ce clan pourront s'ils le veulent mettre en œuvre leurs propres idées farfelues et concevoir toutes sortes de dispositifs étranges. Il est cependant important de garder à l'esprit que la conception des engins les plus étranges et imposants n'est pas du ressort de cet ouvrage et paraît plus adaptée à *Warhammer, le jeu des batailles fantastiques*. Vous trouverez ci-après les règles de base pour inventer vos propres appareils skavens.

Conditions

Pour concevoir un appareil technologique, un skaven doit être doté de la compétence Connaissances académiques (ingénierie) et du talent Ingénierie technomage. Il lui faut en outre disposer de bonnes réserves de malepierre.

Conception

Quand on conçoit un nouvel instrument technologique, la première étape consiste à déterminer sa fonction. Plus le dispositif est puissant, plus complexe et délicate sera la fabrication, c'est pourquoi cette décision est importante. En règle générale, il vaut mieux construire un objet qui n'a qu'une fonction, plutôt qu'un appareil qui multiplie les usages.

Défaillances

Plus le dispositif est puissant, plus grandes sont les chances qu'un mauvais fonctionnement intervienne. Ceci est représenté par la valeur de défaillance, qui mesure les risques que l'objet casse. Il faut ajouter les diverses valeurs de défaillance pour déterminer les risques de casse à chaque utilisation de l'appareil. Par ailleurs, lors de la conception de l'objet, il y a de bonnes chances pour que se glissent quelques défauts supplémentaires. Chaque fois que vous manquez un test de Connaissances académiques (ingénierie), vous augmentez les risques de défaillance de 1d10%. Vous pouvez tout recommencer depuis le début, mais les fragments de malepierre consacrés seront alors perdus.

Coût

La conception d'appareils à malepierre demande une grande quantité de cette substance. Chaque test de Connaissances académiques s'accompagne de la dépense d'un fragment de malepierre. Par ailleurs, une fois assemblé, l'objet est alimenté par la malepierre.

TECHNOLOGIE DE MALEPIERRE EXISTANTE

Les appareils du clan Skryre qui sont décrits plus haut ont été éprouvés et sont aujourd'hui débarrassés de tous les problèmes rencontrés par la technologie skaven. Si certains de ces objets ne sont pas exempts d'inconvénients dans leur utilisation, ils ne sont pas sujets aux règles de défaillance des nouvelles technologies.

Chaque fonction est indiquée avec la quantité de malepierre nécessaire par utilisation. N'oubliez pas qu'on tire 8 fragments par kilo de malepierre.

Encombrement

Tout dispositif a une valeur d'encombrement égale à 1d10 x 5 par fonction.

Catégories

Les différentes catégories d'appareils sont les suivantes (sachant qu'un même objet peut entrer dans plusieurs catégories) :

Arme, caractéristique, compétence, talent ou warp

La catégorie détermine la difficulté de base des tests de Connaissances académiques (ingénierie). Pour les appareils qui entrent dans plusieurs catégories, comme un dispositif qui augmente une valeur de caractéristique tout en conférant un talent, la difficulté la plus élevée s'applique. Par ailleurs, plus l'objet est puissant, plus il faudra réussir de tests pour achever sa conception. Notez que les bonus aux caractéristiques, compétences et talents dont un skaven peut bénéficier grâce à l'utilisation d'un outil technologique du clan Skryre durent 1d10 rounds.

Arme — Moyen (+0%)

Les technomages du clan Skryre sont surtout connus pour leurs armes. Les pistolets et jezzails à malepierre, les globes de vent toxique et tout un arsenal d'autres appareils abominables hantent encore les nuits de ceux qui ont un jour affronté les skavens et en sont sortis vivants.

Cette catégorie correspond à deux fonctions distinctes. Il y a tout d'abord les améliorations d'armes de tir existantes, comme pour le jezzail à malepierre. Cela revient simplement à prendre une arme ordinaire et à l'améliorer. Si vous choisissez cette fonction, l'arme acquiert automatiquement l'attribut peu fiable. Si l'arme dispose déjà de cet attribut, elle acquiert en fait l'attribut expérimentale. Si elle a déjà ces deux attributs, elle se bloque si le résultat du jet d'attaque est compris entre 90 et 97, et explose s'il est entre 98 et 00.

La seconde fonction consiste à créer une arme totalement nouvelle, comme c'est le cas du canon à maleflammes. C'est au MJ d'associer l'arme au groupe qui convient. Le MJ peut en outre imposer des dépenses supplémentaires en fonction des spécificités de l'arme que vous désirez concevoir.

Caractéristique — Difficile (–20%)

Il existe deux types de fonctions agissant sur une caractéristique. La première consiste à remplacer une partie de l'anatomie du sujet. Si cette application est relativement fiable, elle n'est pas sans effets indésirables sur le corps et l'esprit. Chaque prothèse de ce type réduit la valeur d'Endurance du sujet de -1d10% et lui confère des points de Folie, dont le montant dépend de l'efficacité de la prothèse.

La seconde fonction de ce type est l'amélioration de caractéristique. Ces appareils améliorent les valeurs existantes de caractéristique du skaven. C'est ainsi qu'un châssis brachial en malacier peut conférer un bonus aux tests de Force, tandis qu'un démultiplicateur de pensées pourrait se fixer dans la tête du sujet et lui octroyer un bonus aux tests d'Intelligence.

Les fonctions agissant sur les caractéristiques ne le peuvent que sur celles du profil principal. L'utilisation d'un appareil agissant sur une caractéristique demande une action gratuite. Vérifiez les défaillances chaque fois que l'objet est utilisé (ce qui revient souvent à chaque fois que le sujet effectue un test de la caractéristique concernée ou d'une compétence associée). Il est possible de réduire de moitié les risques de défaillance en imposant le double du bonus sous forme de malus à une autre caractéristique. Si ce malus réduit la valeur de caractéristique du sujet à 0%, ce dernier implose, ne laissant qu'un tas fumant de fourrure et d'entrailles derrière lui.

Compétence — Assez difficile (–10%)

La technologie skaven peut également permettre de conférer des compétences ou des bonus aux compétences. À l'instar des fonctions de caractéristique, celles de compétence sont divisées en deux catégories. La première est l'attribution de compétence, par laquelle l'utilisateur reçoit une nouvelle compétence. La seconde est l'amélio-

TABLE 5-6 : FONCTIONS D'ARME

Fonction	Coût	Défaillance
Amélioration d'arme		
Ajout d'attribut	10	5%
Augmentation des dégâts		
+1	10	5%
+2	20	10%
+3	30	15%
Portée (par +2/4)	5	2%
Nouvelle arme		
Par attribut	10	5%
Dégâts à distance		
1	4	2%
2	8	4%
3	16	8%
4	32	16%
5	64	32%
Nombre de coups		
1	—	—
2	8	4%
3	16	8%
4	32	16%
Zone d'effet		
Cible unique	—	—
Gabarit de flammes	10	5%
Petit gabarit	10	5%
Grand gabarit	20	10%
Portée (par +2/4)	5	2%
Rechargement		
Demi-action	20	10%
Action complète	10	5%
2 actions complètes	5	3%
3 actions complètes	2	1%
4 actions complètes	1	1%

TABLE 5-7: FONCTIONS LIÉES AUX CARACTÉRISTIQUES

Fonction	Coût	Défaillance	Folie
Prothèse			
Augmentation de +1d10%	5	1%	3
Augmentation de +2d10%	10	1%	5
Augmentation de +3d10%	15	1%	8
Amélioration			
Bonus de +10%	3	2%	—
Bonus de +20%	6	3%	—
Bonus de +30%	12	6%	—

TABLE 5-8: FONCTIONS LIÉES AUX COMPÉTENCES

Fonction	Coût	Défaillance
Attribution		
Compétence de base	2	1%
+10%	4	2%
+20%	8	4%
+30%	16	8%
Compétence avancée	4	2%
+10%	8	4%
+20%	16	8%
+30%	32	16%
Amélioration		
Globale		
+10%	2	1%
+20%	4	2%
+30%	8	4%
Spécifique		
+10%	1	1%
+20%	2	2%
+30%	4	3%

ration de compétence, qui confère un bonus à tout ou partie des tests associés à une compétence que le porteur possède déjà. On peut ainsi imaginer un appareil qui octroie un bonus à tous les tests de Perception ou uniquement à ceux qui font appel à l'ouïe. Dans le premier cas, on appelle cela une amélioration globale de compétence, tandis qu'il s'agit d'une amélioration spécifique de compétence dans le second.

Vous pouvez réduire de moitié les risques de défaillance d'une augmentation globale ou spécifique de compétence en imposant le double du bonus octroyé sous forme de malus à une autre compétence.

De toutes les compétences de WJDR, seules les suivantes peuvent être attribuées ou améliorées : Commandement, Crochetage, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Fouille, Hypnotisme, Intimidation, Langue, Métier, Natation, Orientation, Perception, Pistage, Préparation de poisons, Sens de la magie, Torture, Ventriloquie

Talent—Difficile (–20%)

Les appareils skavens peuvent également conférer certains talents. Il peut s'agir d'un objet octroyant le talent Frénésie en injectant des stimulants au porteur ou d'un dispositif qui confère la Vision nocturne par l'intermédiaire de lunettes spéciales. Il n'est pas possible de réduire les risques de défaillance de ces appareils.

TABLE 5-9: FONCTIONS LIÉES AUX TALENTS

Fonction	Coût	Défaillance
Armes naturelles	5	5%
Combattant virevoltant	5	5%
Construction skaven*	10	**
Coups puissants	6	6%
Course à pied	5	5%
Dur à cuire	5	5%
Effrayant	6	6%
Éloquence	2	2%
Frénésie	4	4%
Fuite	3	3%
Lévitation	6	6%
Projectile puissant	5	5%
Rage noire*	4	4%
Rechargement rapide	3	3%
Résistance aux maladies	4	4%
Résistance aux poisons	4	4%
Sur ses gardes	3	3%
Tir en puissance	4	4%
Troublant	4	4%
Vision nocturne	3	3%

*Cf. **Chapitre VI : Personnages skavens** pour plus de détails.

**Appliqué à une autre créature, ce talent devient permanent et ne peut être supprimé. Il y a 50% de chances pour que ce talent confère également celui de Construction peu fiable.

Warp—Très difficile (–30%)

Les meilleurs technomages parviennent à contrôler les sombres énergies qui sommeillent dans la malepierre pour produire des effets quasi magiques. Cela leur permet d'acquérir des pouvoirs proches de véritables lanceurs de sorts par le biais des machines qu'ils construisent. Ces objets fonctionnent quasiment comme les sorts correspondants, notamment par le fait que leur utilisateur doit effectuer un jet d'incantation pour atteindre la valeur de difficulté du sort. Comme pour l'incantation d'un sort, le recours à ces appareils constitue une action étendue (cf. page 141 de *WJDR*) et chaque round passé à utiliser l'objet consomme la quantité normale de malepierre (cf. **Utiliser l'appareil**, plus loin).

Lors de la conception d'un appareil Warp, vous devez d'abord acquérir un certain nombre de points de Magie effectifs qui sont placés dans l'objet. Ces points constituent la valeur de Magie de l'objet, qui déterminera combien de dés seront lancés lors des jets d'incantation. Comme dans le cas d'une réelle incantation de sort, l'utilisateur de l'objet est sujet à la Malédiction de Tzeentch. C'est même plus risqué, puisque chaque fois que vous effectuez un jet d'incantation, vous êtes obligé de lancer un nombre de dés égal à la valeur de Magie de l'objet, sans jamais pouvoir en lancer moins.

Avec l'accord du MJ, il est possible d'ajouter d'autres sorts à la liste de ceux qui sont disponibles pour les objets Warp. En règle générale, le coût de l'objet en fragments de malepierre est égal à la moitié de la valeur de difficulté du sort et les risques de défaillance équivalent à la moitié du coût en fragments de malepierre (arrondissez à l'entier supérieur dans les deux cas).



TABLE 5-10: FONCTIONS LIÉES AU WARP

Fonction	Coût	Défaillance
Valeur de Magie de l'objet		
+1	5	3%
+2	10	5%
+3	15	8%
+4	20	10%
Armure de ténèbres	5	2%
*Caresse du Chaos**	10	5%
Destin crépitant	4	2%
*Faveur du Chaos**	5	3%
*Main de la destruction**	9	5%
Malefoudre	6	3%
Maletempête	9	5%
Tourbillon noir	10	5%
*Voile de corruption**	12	6%

* Ces sorts sont décrits dans le **Chapitre VII : La magie** de *WJDR*.

Autres types

Les catégories que nous venons de décrire ne sont que les bases de ce que peut produire la technologie skaven. Les limites de vos créations ne sont en réalité définies que par votre imagination. Vous pourriez par exemple inventer un couineloin de poche, appareil qui permettrait à deux skavens de communiquer à longue distance. Dans ce cas, il vous faudra déterminer la portée de communication, la qualité du signal transmis et la difficulté de conception de l'objet. Essayez de conceptualiser votre invention et voyez avec le MJ pour trouver la meilleure façon de l'intégrer au jeu.

Fabriquer l'appareil

Une fois que vous avez déterminé toutes les fonctions de l'appareil, il vous faut effectuer plusieurs tests de Connaissances académiques (ingénierie) avant d'achever la construction de l'objet. Le nombre de tests réussis nécessaires est égal au nombre de fragments de malepierre utilisés, divisé par 3 (arrondir à l'entier supérieur, pour 1 test au minimum). Rappelez-vous que tout test manqué augmente les risques de défaillance de +1d10%. Chaque test équivaut à un jour de travail.

Utiliser l'appareil

Comme nous l'avons vu, l'activation se fait au prix d'une action gratuite, mais s'il s'agit d'une arme, il vous faudra bien entendu effectuer les actions habituelles (viser et tirer, frapper, etc.) pour

porter une attaque. En outre, tout appareil Warp a besoin de malepierre pour fonctionner. La quantité de fragments de malepierre nécessaire à chaque utilisation est égale au quart de ce qu'il a fallu dépenser pour concevoir l'objet (arrondir à l'entier supérieur). L'entonnoir de la machine est capable d'accueillir autant de fragments que désiré.

Défaillances

Chaque fois que la machine connaît une défaillance, reportez-vous à la **Table 5–10** pour voir ce qui se passe.

Peaufiner le tout

Une fois que l'appareil est conçu, l'étape suivante consiste à définir son apparence, son mode de fonctionnement et son nom. Le bon sens doit vous guider au maximum pour définir l'aspect de l'objet, si bien qu'un appareil qui accroît l'acuité olfactive n'est pas censé ressembler à une paire de chausses. L'engin doit être étrange, dérangeant et parcouru de tubes, de tuyaux, de bitoniots rotatifs et de jauges, dont la fonction n'a de sens que pour le concepteur.

Pour ce qui est du nom, n'hésitez pas à abuser de préfixes soi-disant scientifiques du genre super-, giga-, méga-, etc. que vous associerez à des termes technologiques comme accumulateur, contrôleur ou transistor. Vous pouvez également les nommer selon leur fonction, mais à la sauce skaven. Un appareil qui accroît la vitesse d'escalade pourrait s'appeler un vifgrimpeur ou un vavitenhaut. De même, un engin qui crache de la malepierre en fusion pourrait être un méga-incinérateur de choses-hommes. Soyez créatifs et ne reculez pas devant les pires stupidités.

Exemple d'appareil

Stéphane joue un technomage du clan Skryre du nom de Kyrkil. Pour rehausser son statut au sein du groupe, il décide de créer un appareil spécial pour Slinock, son chef de clan. Il décide de créer un objet qui augmente la Force et affûte les sens. Ainsi, après s'être entretenu avec le MJ et avoir consulté les tables appropriées, Stéphane réalise qu'il lui faudra réussir des **tests de Connaissances académiques (ingénierie) Difficiles (–20%)**. Ardu, mais pas impossible. Et puis, si l'appareil connaît une bonne vieille défaillance alors que Slinock s'en sert, le statut de Kyrkil ne s'en portera que mieux. Tuer-tuer, vite-vite et tout le toutim.

Stéphane définit alors les paramètres de son appareil. Tout d'abord, ayant deux fonctions, son encombrement sera de 2d10 x 5. Stéphane obtient 11 sur les dés, ce qui donne un encombrement de 55… un peu plus volumineux qu'un tromblon. Ensuite, Stéphane décide que sa machine va augmenter la valeur de Force de l'utilisateur de +10% et lui conférer un bonus de +20% aux tests de Perception. En jetant un œil à la **Table 5–6 : fonctions liées aux caractéristiques**, il voit que l'augmentation en Force demande 3 fragments de malepierre et s'accompagne d'un risque de défaillance de 2%. Ensuite, il regarde la **Table 5–7 : fonctions liées aux compétences**. Pour une amélioration globale de compétence, il faut dépenser 4 fragments de malepierre de plus, tandis que les risques de défaillance augmentent de 2%. Au final, l'appareil demandera donc 7 fragments de malepierre pour sa conception et chaque utilisation aura 4% de chances de provoquer une défaillance.

Stéphane décide que son engin s'appellera le méga-potentialisateur d'éveil-costauderie. L'objet est constitué d'un châssis attaché aux bras, qui sont reliés par un tuyau à un générateur que le skaven porte sur le dos. Enfin, de petits fils vont directement du générateur à la tête de l'homme-rat pour stimuler les zones du cerveau qui permettent de percevoir les ennemis.

Il ne reste plus qu'à faire les tests de compétence. Stéphane divise le nombre de fragments de malepierre, 7, par 3, ce qui donne 2,3. Arrondi au supérieur, cela signifie que son personnage devra réussi trois tests pour achever la fabrication, qui durera au moins trois jours. Il échoue au premier test, ce qui ajoute un jour à la conception et augmente les risques de défaillance de la machine de +1d10% (il obtient un 5). Ensuite, il réussit les trois tests de Connaissances académiques (ingénierie) suivants, ce qui lui permet de terminer l'appareil. Kyrkil offre le présent à Slinock, recule d'un pas, craintif, puis baisse la tête, révérencieux. Slinock peut donc se servir de son méga-potentialisateur d'éveil-costauderie. L'engin demande 2 fragments de malepierre par utilisation, si bien que le chef skaven devra s'assurer de remplir le réservoir avant de partir en campagne. Par contre, chaque fois qu'il effectue un test de Force ou de Perception, il y a 9% de chances (4% de base + 5% en raison du test manqué lors de la conception) que l'appareil ait une défaillance.

Table 5-11: Défaillances

Jet	Résultat
01–10	*C'est quoi cette odeur ?* L'appareil fonctionne normalement, mais un des composants commence à cramer. Les risques de défaillance augmentent de +1%.
11–20	*Il fait chaud par ici, non ?* L'appareil fonctionne normalement, mais il prend feu. Si vous ne réussissez pas un test d'Agilité, vous êtes également pris par les flammes. Si vous parvenez à éteindre les flammes en 1d10/2 rounds, l'appareil peut être sauvé, ce qui n'augmente les risques de défaillance que de 1d10/5%. Sans cela, l'appareil est bon pour la casse.
21–30	*Elle va où cette pièce ?* L'appareil fonctionne normalement, mais un composant important se décroche. Les risques de défaillance augmentent de +1d10/2%
31–50	*Trahison !* L'appareil ne veut pas fonctionner ce round-ci.
51–60	*Par la moustache du Rat Cornu, c'était quoi ÇA ?* L'appareil ne fonctionne pas ce round-ci, produit un horrible bruit et gaspille deux fois plus de fragments de malepierre.
61–70	*Sale machine !* L'appareil ne fonctionne pas ce round-ci et le bris d'un composant interne fait un vacarme de tous les diables. Les risques de défaillance augmentent de +1d10%
71–80	*Boum !* L'appareil se brise et produit une petite déflagration. Vous subissez une attaque d'une valeur de dégâts de 3.
81–90	*Badaboum !* L'appareil explose. Prenez le petit gabarit. Toutes les créatures de la zone d'effet subissent une attaque d'une valeur de dégâts de 4, contre laquelle l'armure ne peut rien.
91–00	*Crisshprrr…BRAOUM !* L'appareil explose dans une pluie d'énergie verte. Prenez le grand gabarit. Toutes les créatures de la zone d'effet subissent une attaque d'une valeur de dégâts de 5, contre laquelle l'armure ne peut rien.

PERSONNAGES SKAVENS

Écoute, mon garçon. D'après mon expérience, il y a trois types de skavens : les blancs, les noirs et les autres. Certains sont grands, d'autres petits, mais tous crèvent recouverts de leur propre pis…

—Dernières paroles de Gregor Schmidt, capitaine des égoutiers

Chapitre VI

Parmi tous les habitants du Vieux Monde qui croient en l'existence d'une menace skaven, rares sont ceux qui attribuent à ces monstres une intelligence et une personnalité humaines. La société skaven ne célèbre pas le culte de l'individu, si bien que ceux qui entrent en contact avec un homme-rat ont bien du mal à distinguer des traits de personnalité distincts. De plus, lorsqu'une masse de fourrure, de griffes et de dents surgit des entrailles d'une ville, nul ne prend le temps d'entamer la conversation. Les humains commettent régulièrement cette erreur de jugement, ce qui signe souvent leur perte. Car les skavens sont des êtres doués de facultés de raisonnement, des créatures affamées, intelligentes et mortelles, et la simple sous-estimation de leurs ressources est le plus sûr moyen d'emprunter la voie de la damnation…

INTERPRÉTER UN SKAVEN

Les skavens sont des créatures égoïstes, pourvues d'un amour-propre hypertrophié, motivés par la peur de leurs supérieurs, un désir ardent de prendre la place de ceux-ci et le besoin compulsif d'anéantir toute espèce ne relevant pas de leur race. Hormis ces quelques objectifs, ils n'ont guère d'égards pour quoi que ce soit ; pas d'honneur, pas de courage, aucun sens du bien ou de la justice, et aucune éthique.

Ce qui, bien évidemment, correspond au parfait contraire des valeurs incarnées par les héros d'un jeu de rôle : sens de l'honneur, courage quelles que soient les circonstances, tendance à tout vouloir tirer vers le haut, travail d'équipe et collaboration. Pour jouer un skaven, il faut oublier tout cela, ne s'occuper que de sa propre peau, faire montre de lâcheté et ne pas hésiter à frapper ses camarades dans le dos.

Il est donc important que les antagonismes aient trait aux personnages uniquement, et pas aux joueurs. Avant de faire quoi que ce soit, chacun à la table doit comprendre et accepter l'immoralité que cela implique. Autrement, cela risque de donner lieu à des quiproquos susceptibles de heurter la sensibilité de certains. Mais si tout le monde est d'accord, libre à vous de céder à vos instincts primaires, ce qui rend si divertissante l'interprétation de skavens.

Si vous jouez le rôle de MJ, vous n'avez pas à vous faire de mouron puisque vous êtes déjà habitué à céder à vos instincts les plus primaires. Mais que vous soyez MJ ou joueur, il ne va peut-être pas être facile de donner vie à un personnage de ce type. Pour vous aider à vous lancer, voici une liste des principaux aspects de la plupart des personnages skavens, ainsi que la meilleure façon de les exprimer dans leurs choix et leurs gestes.

Guiorer

Nul ne souhaite passer l'ensemble de la session de jeu à parler d'une voix suraiguë, mais cela permet pourtant de bien poser l'ambiance. S'exprimer en poussant de petits cris aigus est une bonne chose tant que cela ne vire pas à l'agacement ; vous pouvez aussi pousser des sifflements éraillés, des grognements hargneux et des murmures d'excitation. Et n'oubliez pas la nature de la langue skaven ; utilisez nombre de phrases courtes et répétez les mots sur lesquels vous souhaitez insister. De plus, les skavens parlent rapidement et ne gardent généralement que les éléments essentiels pour faire passer leur message ; non pas parce qu'ils sont aussi austères que les nains, mais parce qu'ils tentent de s'exprimer aussi vite qu'ils pensent. En outre, ils ne parlent que de ce qui est important sur le moment. Ce sont des créatures pragmatiques qui vivent dans l'instant présent. Tout ce que vous dites doit être court, percutant et pertinent.

Trembler

Aux yeux d'un skaven, rien n'a plus de valeur que sa propre vie et son statut, et tous deux sont constamment menacés. Ces monstres sont

Vite-vite ! Bouge-bouge ! L'homme-chose regarde ailleurs. Frappe maintenant !

—Snickitch, grande griffe

Oh ! Cœur pourri, mangeur de fromage, toi à l'intelligence circulaire, je tremble devant toi et ta quasi-majesté. Aie pitié de nos pauvres carcasses puantes car nous ne méritons même pas ton mépris, trop insignifiants que nous sommes pour être frappés par ta toute-puissance…

—Allocution couramment utilisée pour s'adresser à un Prophète Gris

— Oui, bien sûr, je comprends. Mais fais en sorte de… oui, vraiment… de dissimuler ça. Si quelqu'un s'en aperçoit… je suis foutu.
— Oui-peut-être, homme-chose. Nous cacher-révéler secrets. Toi servir-obéir, nous récompenser.

—Témoignage direct d'une transaction louche

donc en proie à une peur permanente et sont des lâches invétérés. Il suffit que le vent fasse mine de tourner en faveur de leurs ennemis du moment (un simple mauvais signe suffit) pour qu'ils cèdent aux gémissements, paniquent et abandonnent leur mission. Le skaven moyen est complètement paranoïaque, voit des ennemis cachés partout et est certain que la mort l'attend au prochain tournant.

Bien entendu, on peut être paranoïaque et avoir de véritables ennemis. Un skaven peut être défié ou assassiné à tout moment par un sous-fifre, rétrogradé par un supérieur ou sacrifié sur un caprice des Seigneurs de la Ruine. La vie d'un homme-rat ne vaut pas grand-chose et chacun de ses semblables est prêt à la lui ôter, surtout ses camarades de clan.

Toutefois, cette terreur ne paralyse pas complètement les skavens. Il leur arrive de s'en prendre à un adversaire de toute évidence supérieur ou de courir au massacre si les circonstances, le musc ou un supérieur l'exigent. Soyez sûr cependant que de tels actes n'ont rien à voir avec le courage ou un sens du devoir quelconque. Ils sont simplement animés par la peur d'être punis en cas d'échec, l'instinct et la soif de sang, mais aussi l'arrogance et la stupidité.

Flairer

Lâches comme pas deux, les skavens ne prennent jamais de décision hâtive, du moins pas quand ils peuvent persuader l'un de leurs semblables de passer en premier (ce qui explique qu'ils préfèrent commander depuis l'arrière). C'est vrai à l'échelle militaire, mais également à un niveau personnel. Dans le premier cas, les skavens n'attaquent pas sans un maximum de renseignements. Ils observent leur cible pendant des semaines, voire des mois, apprenant tout ce qui leur est possible de savoir et mettant en œuvre leur plan avec une grande lenteur et une patience infinie. Ainsi, ils s'assurent de ne pas être remarqués et lorsque le piège se renferme enfin, des mois ou des années plus tard, nul ne voit rien venir.

Sur le plan personnel, les skavens prennent toujours soin de humer les environs avant de progresser car après tout, qui sait ce qui les attend ? De même, ils agissent rarement sans songer d'abord à toutes les alternatives et issues possibles. Au combat, ils retardent souvent leurs premières actions, patientant et observant leurs adversaires, afin de décider s'il vaut mieux combattre ou prendre leurs jambes à leur cou. Au fin fond de leur cervelle résonne toujours cette question : « Qu'est-ce que j'ai à y gagner, qu'est-ce qu'y m'attend ? » Si la réponse ne leur plaît pas, ou si les risques sont trop élevés, non seulement ils ne vont pas tout de suite de l'avant, mais il est tout à fait possible qu'ils fassent machine arrière.

Cracher

Pour les skavens, rien ne va jamais. Si les choses tournaient rond, ils régneraient sur un monde couvert des os des races inférieures, avec des dizaines de femelles à leurs pieds. Mais heureusement, on ne peut leur reprocher ce regrettable état de fait.

Comment l'expliquer puisque les skavens constituent la race supérieure ? Ce ne peut être que de la faute des races inférieures, qui refusent constamment de reconnaître leur supériorité, qui refusent de mourir quand elles sont attaquées et qui ont parfois même l'outrecuidance de riposter. C'est terriblement frustrant, surtout quand elles l'emportent.

Aux yeux des skavens, les races inférieures sont des vermines, qui ont pour seule vocation de mettre leurs projets en l'air. Ils sont donc emplis d'une haine farouche à leur encontre et brûlent du désir de leur montrer la place qui leur revient (qui est la mort ou la digestion dans leur estomac). Être victime de leurs attaques est une véritable insulte et même leurs derniers râles expriment toute la haine qu'ils éprouvent pour ces vermines.

Geindre

Bien entendu, quand les choses tournent mal, ce n'est pas toujours de la faute des races inférieures. La plupart du temps, il faut en rejeter la responsabilité sur le dos de quelqu'un d'autre, à savoir l'un de vos frères skavens. Après tout, si quelque chose ne tourne pas rond, ça ne peut pas être de votre faute puisque vous êtes le plus grand skaven de tous les temps. La seule explication possible, c'est que l'un de vos supérieurs ou de vos subordonnés œuvre contre vous.

Tout revers risque donc de se solder par une interminable plainte selon laquelle tous ses problèmes sont dus à des skavens ennemis. Si une escouade est mise en déroute, c'est forcément à cause de la lâcheté des guerriers des clans ou de la perfidie des grandes pattes. Si une équipe souterraine est perdue, c'est obligatoirement de la faute des Seigneurs de la Ruine qui vous ont fourni une mauvaise carte dans le but de vous mener à votre perte. S'il pleut trop, si le puits est à sec, s'il fait trop chaud ou trop froid, c'est de la faute des Prophètes Gris qui se mêlent de ce qui ne les regarde pas et tentent de vous broyer l'esprit à l'aide de leur magie noire.

La vie est semée de complots et d'intrigues conçus par vos ennemis dans le seul but de vous nuire personnellement. Si la vie était juste, si les choses étaient différentes, si seulement les os de vos ennemis n'étaient que poussière sous vos pieds et leurs serviteurs vos esclaves, si vous gériez les choses à votre manière, si vous pouviez faire sans tous ces stupides et fourbes skavens qui vous entourent… si c'était le cas, tout se déroulerait à merveille et aucun de vos problème ne serait arrivé.

Gratter

Évidemment, quand vos supérieurs sont présents, vous ne pouvez pas dire tout ça. Vous devez courber l'échine et les caresser dans le sens du poil, de peur qu'ils ne découvrent vos plans visant à les faire chuter de leur piédestal. La flatterie est également très importante, bien qu'il ne faille pas sombrer dans l'obséquiosité ; la simple reconnaissance de leur grandeur sied davantage au langage sec des skavens. Cependant, il n'y ni honte ni injure à verser dans la déférence. Vos maîtres vous ont prouvé leur supériorité ; vous avez le devoir de vous tenir à votre place et eux ont le privilège de pouvoir vous traiter comme si vous ne valiez rien. Le but des skavens n'est pas de se défaire de l'oppression de leurs maîtres, mais de prendre leur place. Dans l'attente, mieux vaut assumer votre rang, mais rien ne vous empêche de trouver le moyen d'alléger votre peine ou d'en transférer le plus gros à vos propres sous-fifres.

Mâcher

En parlant de ces sous-fifres, il est du devoir de chaque skaven de les traiter aussi durement que possible. Ils en feraient de même s'ils étaient à votre place et il n'y a rien à gagner à être gentil. Les troupes skavens vivent dans la peur de l'odeur de leur maître, en sachant pertinemment qu'il est au-dessus d'eux quoiqu'il arrive. Qui plus est, qu'ils songent à penser autrement ou qu'ils enfreignent les ordres, et votre vengeance sera prompte, brutale, absolue et terrifiante. Évidemment, un excès de cruauté peut être la cause principale d'une rébellion. Le juste équilibre veut que vos sous-fifres craignent votre châtiment s'ils se dressent contre vous, mais qu'ils croient également être mieux à vos côtés que près d'autrui. Cela évite qu'ils ne songent à vous assassiner, et même ceux qui y pensent ont plus de chances de se chamailler pour savoir lequel d'entre eux commandera une fois leurs projets mis à exécution.

Lisser

Un skaven prudent n'attire jamais plus l'attention que nécessaire, de peur de devenir une cible tentante pour ses sous-fifres ou de représenter une menace aux yeux de ses supérieurs. Cependant, il est important que vos sous-fifres comprennent que vous êtes bien mieux qu'eux, et que vos supérieurs saisissent que vous leur êtes essentiel. Les skavens ont une forte propension à croire en leur grandeur.

Ainsi, alors que vos échecs sont dus à des faiblesses ou aux machinations d'autrui, vos réussites sont le fruit de vos incroyables talents. Si un groupe d'assaut décime l'ennemi, c'est grâce à vos plans brillants. Si une équipe souterraine émerge au bon endroit, c'est parce que le génie que vous êtes a découvert le bon chemin. Qu'il s'agisse du bon moment, du bon endroit ou de bonnes conditions météorologiques, voici bien la preuve que vous êtes un maître en stratégie, en logistique et en de nombreux autres domaines.

Marquer

Un statut élevé donne bien évidemment accès à davantage de nourriture, de biens, d'esclaves et d'espace de vie. Il est donc primordial que vous fassiez bien comprendre à vos semblables ce qui vous appartient, car ces biens indiquent votre statut. Plus vous marquez de choses de votre empreinte, plus vos semblables sont au fait de votre grandeur, alors faites en sorte que chacun sache ce qui est à vous. De fait, tout ce que vous trouvez et qui n'est pas marqué par un supérieur vous appartient. Cela vaut aussi pour tout ce que possèdent les races inférieures, et les représentants desdites races si vous avez besoin d'esclaves.

Dévorer

L'appétit skaven ne connaît aucune limite, mais un homme-rat ne sait jamais quand aura lieu son prochain repas. Du coup, il mange tout ce qui lui tombe sous la main, de préférence aussi vite que possible. Les skavens digèrent quasiment tout, mais leur plat préféré est la viande fraîche. Voilà d'ailleurs l'une des raisons pour lesquelles ils s'entourent d'esclaves et de prisonniers, car ceux-ci constituent une source de viande fraîche quand ils n'ont rien d'autre à se mettre sous la dent. Pour le reste, ils se contentent d'animaux, leurs armées ne laissant que des os dans leur sillage.

Survivre

Si les skavens aiment tuer et manger tout ce qui se tient en travers de leur chemin, ce ne sont pas des créatures enragées au même titre que les hommes-bêtes. Ce sont des monstres froids et calculateurs, du moins subtils et sournois, et leurs exactions ont toujours un but. Ils ne sont pas complètement lâches ; ils refusent simplement de risquer leur vie au combat quand ils ne sont pas sûrs de l'emporter. D'un point de vue purement physique, ils ne sont pas particulièrement forts et doivent donc se montrer plus malins que leurs adversaires. Il est extrêmement rare qu'un skaven se sacrifie de son plein gré. Il préfèrera en effet prendre la fuite pour reprendre le combat un autre jour, proposer un marché ou accepter d'être fait prisonnier ou réduit en esclavage. De même, ces monstres cherchent toujours le moyen d'échapper à leurs devoirs les plus périlleux, comme manipuler une mitrailleuse ratling, en les confiant à autrui par exemple. Aux yeux d'un skaven, aucune cause ne mérite qu'on lui offre sa vie, car là où il y a de la vie, il y a un espoir de vengeance.

Mentir

Dans un monde où chacun est prêt à vous planter un poignard entre les omoplates, les skavens ont appris à se montrer malins et subtils. Ils ne peuvent espérer renverser les rats les plus gros par la force, ni même comploter ouvertement contre leurs supérieurs. Ainsi, ils dissimulent leurs plans et en conçoivent d'autres pour couvrir les premiers, protégeant tout ce qu'ils font d'une chape de mensonges et de supercheries. Un skaven ingénieux n'attaque jamais qui que ce soit directement, car cela serait trop risqué et dévoilerait son rôle. Il conclut donc des marchés, noue des alliances et use de duperie pour qu'une fois le coup fatal porté, il soit aussi violent que possible sans pour autant l'exposer. Ainsi, les skavens ne disent jamais toute la vérité, sans quoi leurs ennemis seraient trop bien informés. Et quand on est skavens, on n'a que des ennemis…

CRÉATION DE PERSONNAGES SKAVENS

Inclure un personnage joueur skaven à un groupe d'aventuriers originaires du Vieux Monde serait désastreux. En effet, les skavens ne s'entendent pas vraiment avec les autres races. Cependant, un groupe entièrement constitué de telles créatures peut donner lieu à une expérience intéressante, pleine d'intrigues et de trahisons. Les skavens sont non seulement confrontés à bien des horreurs, mais également à leurs semblables. Des parties débutant sur ce principe offrent de véritables défis d'interprétation, car les joueurs doivent mettre de côté leur amitié pour entrer dans le monde de paranoïa de l'Empire Souterrain.

Race

Aux yeux d'un observateur moyen, les différences qui séparent deux skavens sont superficielles. L'un aura une fourrure tachetée, l'autre un pelage blanc ou noir. Certains skavens sont plus imposants que d'autres, quelques spécimens arborant même des cornes ou quelque mutation. Mais sous la hache d'un nain, tous couinent quand l'arme leur tranche la tête.

Mais au sein de la société skaven, la taille et la couleur de fourrure sont des traits distinctifs importants révélant le potentiel et les talents de chaque individu. Un skaven à la fourrure blanche ou grise est nettement supérieur à ses semblables car il a l'oreille du Rat Cornu et détient une partie de sa puissance divine. Les skavens à fourrure noire sont plus grands, plus résistants et donc plus dangereux. Mais qu'en est-il des autres ? Ceux dont la fourrure va du brun au roux en passant par le beige constituent la masse des guerriers des clans, des esclaves et des biens qui soutiennent l'Empire Souterrain.

Les élus

Quand une rate donne naissance à un homme-rat blanc ou gris avec de petites excroissances sur la tête, c'est toujours un signe de bon augure offrant les grâces du Rat Cornu. Ces ratons sont conduits vers une crèche spéciale où ils sont élevés dans l'isolement du reste de la société skaven. Leur voie est alors toute tracée. De leurs premiers pas à l'âge adulte, ils sont formés aux arts du Warp, apprennent le dogme du Rat Cornu et la manifestation de sa volonté, la magie. En vieillissant, les excroissances se transforment en cornes semblables à celles du Rat Cornu en personne.

Bien qu'ils jouissent d'un statut privilégié, les Prophètes Gris ne sont pas à l'abri des trahisons constituant les bases de la culture skaven. Il leur faut composer avec les caprices de leurs maîtres et la perfidie de leurs apprentis, tout en s'efforçant de rester dans les bonnes grâces de leur dieu. Un pas de travers, et c'est la mort assurée.

Traits raciaux

Un skaven à la fourrure blanche ou grise reçoit les compétences et talents suivants :

Compétences. Connaissances générales (skavens), Langue (queekish), Perception.
Talents. Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie commune (Warp), Sang-froid, Vision nocturne.
Spécial. Votre première carrière doit être Apprenti Prophète Gris.

Les puissants

Les skavens nés avec une fourrure noire sont également séparés des leurs à la naissance. Conduits dans une pouponnière distincte, ils sont élevés pour devenir les terrifiantes vermines de choc, les meilleurs guerriers de l'Empire Souterrain. Étant coupés de leur clan, ils sont fidèles à celui auquel le conseil des Treize les assigne, qu'il s'agisse d'un chef de clan ou d'un Prophète Gris.

Traits raciaux

Un skaven à la fourrure noire reçoit les compétences et talents suivants :

Compétences. Connaissances générales (skavens), Langue (queekish), Natation, Perception.
Talents. Robuste, Sang-froid, Vision nocturne.
Spécial. Votre première carrière doit être Skaven noir.

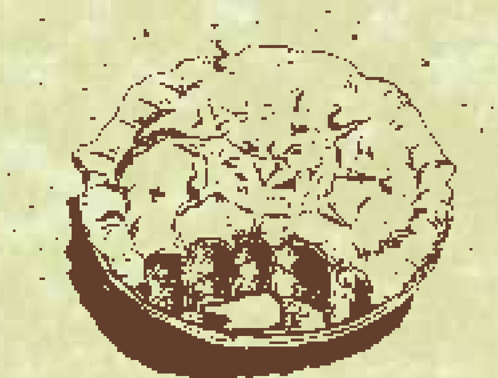
Les communs

La plupart des skavens tombent dans cette catégorie. Nés sans véritables traits distinctifs, les autorités les voient comme de simples constituantes des hordes dont le seul but est de servir leurs chefs au titre de guerriers des clans ou la société au titre d'esclaves.

Traits raciaux

Un skaven commun reçoit les compétences et talents suivants :

Compétences. Connaissances générales (skavens), Langue (queekish), Perception.
Talents. Vision nocturne.



RÈGLE DU MJ : LES FAVEURS DU RAT CORNU

Pour les groupes de skavens, ce guide présente une nouvelle option de jeu. Au début de chaque session, demandez aux joueurs présents d'écrire leur nom et un nombre allant de 1 à 10 (ils peuvent partager cette information ou la garder secrète, mais il faut savoir que les personnages skavens versent rarement dans la coopération). Chacun annonce son choix, puis vous lancez 1d10. Les personnages joueurs dont le nombre correspond au résultat du dé jouissent des faveurs du Rat Cornu, mais ne commettez pas l'erreur de l'annoncer. À n'importe quel moment de la partie, un joueur skaven peut faire appel au Rat Cornu pour bénéficier d'un effet habituellement acquis en utilisant 1 point de Fortune. Néanmoins, seul le personnage jouissant des faveurs en tire un avantage. Durant la partie, un autre personnage peut jouir des faveurs du Rat Cornu en tuant celui qui en bénéficie. Évidemment, le fait de tuer un personnage qui n'a pas les faveurs du Rat Cornu peut ou non (à la discrétion du MJ) garantir l'octroi de cette bénédiction. Le Dieu Sombre des skavens encourage vivement ce type de traîtrise. Plus la trahison est ingénieuse et malicieuse, plus le Rat Cornu se gausse…

TABLE 6-1: CLAN DE DÉPART

1d100	Clan	Avantage
01-05	Eshin	Gagne Déplacement silencieux et Dissimulation ; arme à une main, 1d10/5+1 fragments de malepierre
06-10	Moulder	Gagne Commandement et Dressage ; arme à une main, gilet de cuir, 1d10/5 fragments de malepierre
11-15	Pestilens	Gagne Connaissances académiques (théologie) et Esquive ; arme à une main, vers, 1d10/5 fragments de malepierre
16-20	Skryre	Gagne Déplacement silencieux et Escalade ; arme à une main, 1d10+2/4 fragments de malepierre
21-30	Flem	Gagne Dissimulation ; arme à une main
31-40	Mors	Gagne Commandement et Préparation de poisons ; arme à une main
41-50	Skab	Gagne Dur à cuire ; arme à une main
51-60	Skaar	Gagne Métier (mineur) ; arme à une main
61-70	Skaul	Gagne Résistance au poison ; arme à une main
71-80	Sleekit	Gagne Orientation ; arme à une main
81-90	Verms	Gagne Survie ; arme à une main
91-00	Clan mineur	Arme à une main

Clan de départ

Pour les skavens, l'allégeance de clan est presque aussi importante que la couleur de la fourrure. Assurément, les croisements entre clans produisent des effets secondaires physiques étranges (les membres du clan Pestilens sont très souvent malformés, alors que la fourrure de ceux du clan Eshin est systématiquement la plus sombre), mais loyautés et conflits entre clans sont beaucoup plus importants. De plus, les skavens des clans majeurs ont accès à davantage de ressources que les autres hommes-rats, ce qui leur confère des avantages innés sur leurs semblables. Les skavens qui ne comptent ni parmi les élus ni parmi Les puissants doivent jeter les dés sur la **Table 6–1** pour déterminer leur affiliation et les avantages qu'ils en tirent (le cas échéant). Ces skavens bénéficient d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (skavens) liés à leur clan d'origine. Pour plus de détails sur les clans, reportez-vous au **Chapitre III : La société des skavens**.

Race de départ

Contrairement aux règles habituelles de *WJDR*, vous ne pouvez choisir votre race. C'est le Rat Cornu qui prend toutes les décisions en la matière. Chaque joueur lance 1d10. Ceux qui obtiennent un « 1 » peuvent choisir leur race de départ. Les autres interprètent des skavens communs à la fourrure brune. Un joueur qui obtient un résultat de « 1 » peut aussi renoncer à jouer un élu ou un puissant et offrir cette alternative à un autre joueur en échange de faveurs, de promesses ou de biens. Le MJ doit noter les termes de l'accord car les joueurs qui n'en respectent pas les termes s'exposent à des répercussions graves (en gros, ils ne peuvent pas bénéficier des faveurs du Rat Cornu ; cf. page 90). De même, si le joueur qui a obtenu le 1 choisit un élu, il peut automatiquement promouvoir un autre personnage au rang de puissant pour qu'il lui serve de garde du corps.

TABLE 6-2: DÉTERMINATION DES CARACTÉRISTIQUES

Caractéristique	Élu	Puissant	Commun
Capacité de Combat (CC)	10+2d10	30+2d10	20+2d10
Capacité de Tir (CT)	10+2d10	20+2d10	20+2d10
Force (F)	20+2d10	30+2d10	20+2d10
Endurance (E)	25+2d10	30+2d10	25+2d10
Agilité (Ag)	25+2d10	20+2d10	25+2d10
Intelligence (Int)	30+2d10	15+2d10	20+2d10
Force Mentale (FM)	25+2d10	20+2d10	15+2d10
Sociabilité (Soc)	20+2d10	10+2d10	10+2d10
Attaques (A)	1	1	1
Points de Blessures (B)	Lancez 1d10 et reportez-vous à la **Table 6–3**		
Bonus de Force (BF)	Chiffre des dizaines de la Force de votre personnage		
Bonus d'Endurance (BE)	Chiffre des dizaines de l'Endurance de votre personnage		
Mouvement (M)	4	5	5
Magie (Mag)	1	0	0
Points de Folie (PF)	0	0	0
Points de Destin (PD)	Lancez 1d10 et reportez-vous à la **Table 6–4**		

TABLE 6-3: POINTS DE BLESSURES DE DÉPART

1d10	Élu	Puissant	Commun
1-3	9	11	8
4-6	10	12	9
7-9	11	13	10
10	12	14	11

TABLE 6-4: POINTS DE DESTIN DE DÉPART

1d10	Élu	Puissant	Commun
1-4	1	0	0
5-7	2	1	0
8-10	3	2	1

Le sort des faibles

Les skavens les plus faibles atteignent rarement l'âge adulte car ils sont dévorés, assassinés, asservis ou sacrifiés au Dieu Cornu. Du coup, vous pouvez remplacer une caractéristique de votre profil principal par la valeur moyenne correspondant à votre race. Cela est géré de la même manière que la Miséricorde de Shallya (cf. page 19 de *WJDR*).

LES CARRIÈRES SKAVENS

Pour ce qui est des skavens ordinaires que joue le MJ, la Brute, l'Éclaireur et le Chef font de bons archétypes. Cependant, les personnages joueurs skavens ont plus d'options à leur disposition que les personnages issus d'autres races. Si vous finissez avec un skaven commun, déterminez votre carrière de départ au moyen de la **Table 6–5 : carrière de départ des skavens**. Si le résultat de votre jet indique une carrière réservée à un clan dont vous n'êtes pas membre, vous débutez le jeu en qualité d'esclave dudit clan. Par exemple, si vous êtes du clan Skaar et tirez Coureur nocturne, vous jouerez un esclave du clan Eshin. Un skaven élu commence en qualité d'Apprenti Prophète Gris et un skaven puissant commence en qualité de Skaven noir. Voyez avec votre MJ l'opportunité d'autres carrières.

Dans les descriptions de carrière qui suivent, les talents suivis d'un astérisque (*) sont inédits et détaillés plus loin.

CARRIÈRES DE BASE

Apprenti Prophète Gris

Description : de temps à autre naît un homme-rat à la fourrure blanche ou grise et au crâne couronné de petites excroissances. Séparée du reste de la portée, cette horreur vagissante voit son destin sceller. En effet, l'attend désormais une vie d'entraînement poussé, mais également d'excès et de confort. Ces skavens rares incarnent les bonnes grâces du Grand Rat puisqu'ils sont en mesure de manipuler la magie du Warp.

Grandissant et affinant leurs talents, ces skavens ne prêtent allégeance à aucun clan, mais conseillent leurs semblables ou prennent la tête des membres inférieurs de leur espèce. Exerçant leur autorité par la peur, ils condamnent la perfidie en exécutant les criminels dans d'atroces souffrances.

Bien qu'il jouisse de certains pouvoirs, l'Apprenti Prophète Gris n'est pas assuré de survivre. Les Prophètes Gris expérimentés cherchent toutes les excuses possibles pour tuer les nouveaux venus, n'hésitant pas à les éliminer à la moindre provocation. Du coup, les apprentis se séparent de leur maître dès que possible, apprenant seuls tout ce qu'il leur faut savoir pour survivre jusqu'à ce qu'ils se montrent aussi compétents que leur ancien tuteur.

PLAN DE CARRIÈRE DE L'APPRENTI PROPHÈTE GRIS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	—	—	+10%	+10%	+15%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+3	—	—	—	+1	—	—

Compétences : Connaissances académiques (magie), Connaissances générales (skavens), Focalisation, Fouille, Langage mystique (magick), Langue (une au choix), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie

Talents : Éloquence, Intelligent *ou* Sociable, Magie mineure (deux au choix), Mains agiles

Dotations : robe grise, bâton, 2 fragments de malepierre

Accès : —

Débouchés : Prophète Gris, Scribe

Chef de meute



Description : les Chefs de meute sont les contremaîtres chargés de réunir et de contrôler les monstres créés par les Maîtres corrupteurs. La plupart sont responsables de rats géants et de nuées de rats, qu'ils envoient semer la pagaille au sein de l'ennemi. D'autres sont chargés de contrôler les terrifiants rats-ogres. Enfin, la plupart finissent dans la panse de ceux dont ils ont la charge.

Seuls les membres du clan Moulder peuvent devenir Chefs de meute.

PLAN DE CARRIÈRE DU CHEF DE MEUTE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	—	+5%	+5%	+5%	+5%	+10%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+3	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commandement, Connaissances générales (skavens), Déplacement silencieux, Dissimulation, Dressage, Escalade, Perception, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Maître du fouet*, Maîtrise (armes paralysantes)
Dotations : armure légère (veste de cuir et calotte de cuir), arme à une main, fouet, attrape-choses, 1 rat géant
Accès : Chasseur, Chasseur de primes, Guerrier des clans
Débouchés : Chasseur de primes, Coupe-jarret, Esclave, Grande griffe, Maître corrupteur, Mercenaire, Vagabond

Coureur nocturne

Description : le cœur des guerriers du clan Eshin est constitué des Coureurs nocturnes. Qu'est-ce qui différencie ces fantassins des autres guerriers des clans ? Sans doute l'entraînement rudimentaire qu'ils reçoivent en différents styles de combat originaires du lointain Cathay. Plus rapides que les guerriers des clans ordinaires, ils éliminent prestement leur cible pour passer à la suivante aussi vite que possible. Ceux qui se montrent suffisamment audacieux s'élèvent parfois au rang de Coureurs d'égouts.



TABLE 6-5 : CARRIÈRE DE DÉPART SKAVEN

1d100	Carrière (restriction de clan le cas échéant)	Débouché skaven
01	Agitateur	Esclave, Escroc, Fanatique, Guerrier des clans, Hors-la-loi
02-04	Artisan	Esclave, Guerrier des clans, Ingénieur, Tirailleur (Skryre)
05	Batelier (Sleekit)	Contrebandier, Esclave, Guerrier des clans, Navigateur
06	Chasseur	Chef de meute, Esclave, Mercenaire
07	Chasseur de primes	Chef de meute, Esclave, Mercenaire, Pisteur
08-12	Chef de meute (Moulder)	Nouvelle carrière ; cf. description
13	Chiffonnier	Contrebandier, Esclave, Guerrier des clans, Receleur, Trafiquant de cadavres
14	Chirurgien barbier	Bourreau, Esclave, Trafiquant de cadavres, Vagabond
15	Contrebandier	Batelier, Esclave, Voleur
16-17	Coupe-jarret	Bourreau, Coureur nocturne (Eshin), Esclave, Garde du corps, Guerrier des clans, Mercenaire
18-22	Coureur nocturne (Eshin)	Nouvelle carrière ; cf. description
23-27	Esclave	Nouvelle carrière ; cf. description
28	Fanatique	Agitateur, Encenseur à peste (Pestilens), Esclave, Hors-la-loi
29-33	Garde	Artisan, Esclave, Guerrier des clans, Mercenaire, Tirailleur (Skryre)
34-35	Garde du corps	Bourreau, Chasseur de primes, Esclave, Geôlier, Mercenaire
36	Geôlier	Bourreau, Esclave, Garde, Garde du corps, Guerrier des clans
37-79	Guerrier des clans	Nouvelle carrière ; cf. description
80	Hors-la-loi	Esclave, Vagabond, Vétéran, Voleur
81-82	Mercenaire	Chasseur, Coureur nocturne (Eshin), Esclave, Vétéran
83-84	Messager	Esclave, Guerrier des clans, Pisteur
85-87	Mineur	Esclave, Guerrier des clans, Mercenaire, Pisteur
88-92	Moine de la peste (Pestilens)	Nouvelle carrière ; cf. description
93	Pilleur de tombes	Esclave, Voleur
94	Serviteur	Agitateur, Esclave, Espion, Messager, Voleur
95-96	Tirailleur (Skryre)	Nouvelle carrière ; cf. description
97	Trafiquant de cadavres	Esclave, Voleur
98	Vagabond	Esclave, Guerrier des clans, Pisteur, Voleur
99-100	Voleur	Coureur nocturne (Eshin), Esclave, Guerrier des clans, Pilleur de tombes

Seuls les membres du clan Eshin peuvent devenir Coureurs nocturnes.

PLAN DE CARRIÈRE DU COUREUR NOCTURNE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	—	+5%	+10%	—	+5%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Connaissances générales (skavens), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Orientation, Perception, Survie
Talents : Camouflage rural, Camouflage souterrain, Course à pied, Maîtrise (armes de jet) *ou* Maîtrise (lance-pierres), Sens de l'orientation
Dotations : armure légère (gilet de cuir), arme à une main, fronde *ou* 4 étoiles de jet
Accès : Coupe-jarret, Guerrier des clans, Mercenaire, Voleur
Débouchés : Chasseur de primes, Contrebandier, Coureur d'égouts, Esclave, Garde du corps, Grande griffe, Hors-la-loi, Mercenaire, Sorcier du clan Eshin, Vagabond, Voleur

Esclave

Description : sans ses esclaves, la société skaven s'effondrerait. Ces épaves misérables sont achetées et vendues contre des fragments de malepierre sur les marchés aux esclaves des principales communautés de l'Empire Souterrain. Quand ils arrivent dans leur nouvelle demeure, ils entament une vie sans fin de labeur et de souffrance : creuser de nouveaux tunnels, nourrir les rats-ogres, finir dans la panse de leurs maîtres et servir de sujets d'expérimentation pour les clans Skryre et Moulder, voici quelques exemples de destins possibles réservés aux Esclaves skavens.



PLAN DE CARRIÈRE DE L'ESCLAVE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	—	+5%	+5%	+10%	—	+5%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Baratin, Connaissances générales (skavens), Dissimulation, Fouille, Langue (queekish), Perception
Talents : Acuité auditive *ou* Acuité visuelle, Dur à cuire *ou* Fuite
Dotations : aucune
Accès : toutes les carrières
Débouchés : Grande griffe, Guerrier des clans ou au choix (cf. règles spéciales)

Règles spéciales : contrairement à toutes les autres nouvelles carrières décrites dans ce chapitre, n'importe quelle race peut entreprendre la carrière d'Esclave. On y accède sans dépenser de points d'expérience, mais elle signifie bien évidemment que le personnage est réduit en esclavage. Un personnage asservi par les skavens doit réussir un test de Force Mentale toutes les semaines sous peine de quitter sa carrière en cours pour entamer celle-ci. Les Esclaves non skavens doivent poursuivre cette carrière jusqu'à ce qu'ils trouvent le moyen de fuir leur captivité. S'ils y parviennent, ils ont droit à un test de Force Mentale par semaine. En cas de succès, ils peuvent reprendre le cours de leur ancienne carrière.

Guerrier des clans



Description : qu'ils servent dans les grandes et terribles usines de l'Empire Souterrain ou au sein des troupes de choc qui envahissent villes et villages, les guerriers des clans constituent le cœur de la société skaven. De loin les plus nombreux et les plus bigarrés, ils jouent divers rôles, comme travailler aux côtés des esclaves skavens et servir d'espions pour les Prophètes Gris ou de fantassins au sein de la horde d'un seigneur de guerre.

Ces combattants n'ont pas à se plaindre d'un équipement de mauvaise qualité ou de longues heures de travail harassant, mais ils constituent l'avant-garde des armées skavens. Ce sont ces guerriers qui reçoivent l'ordre de progresser au sein des tunnels des villes humaines, avant d'en jaillir pour terrasser leurs adversaires. Malheureusement, ils sont souvent sacrifiés ou utilisés pour faire diversion lorsque leur mort sied aux besoins des plans de seigneurs de guerre ou de Prophètes Gris.

La vie d'un Guerrier des clans est généralement courte et brutale, pleine de manques et de désirs, de soif, de douleur et de peur. Rares sont ceux qui survivent bien longtemps, mais certains y parviennent tout de même en jouant de chance, s'élevant au sein de la hiérarchie pour rejoindre les rangs des Grandes griffes, des Tirailleurs, etc. Les plus malchanceux sont remis au clan Moulder à des fins d'expérimentation de mutation, ou aux Prophètes Gris pour être sacrifiés.

Les Guerriers des clans sont courants dans presque tous les clans, mais pas chez les clans Eshin et Pestilens. Tous deux disposent de combattants spécialisés avec lesquels il faut compter en matière de progression et de promotion. Si vous jouez un skaven du clan Eshin, vous pouvez échanger cette carrière contre celle de Coureur nocturne. De même, si vous jouez un skaven du clan Pestilens, vous pouvez échanger cette carrière contre celle de Moine de la peste.

PLAN DE CARRIÈRE DU GUERRIER DES CLANS

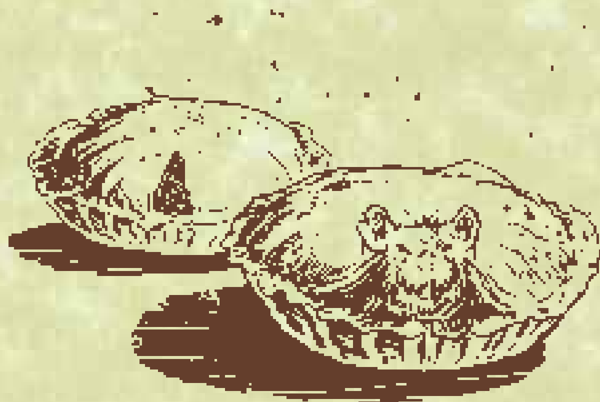
Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	—	—	+5%	—	+5%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Connaissances générales (skavens), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Maîtrise (lance-pierres)
Dotations : armure légère (veste de cuir et calotte de cuir), arme à une main, dague *ou* fronde, bouclier
Accès : Agitateur, Artisan, Batelier, Coupe-jarret, Esclave, Garde, Geôlier, Messager, Mineur, Vagabond, Voleur
Débouchés : Artisan, Chasseur de primes, Chef de meute, Chiffonnier, Chirurgien barbier, Coupe-jarret, Coureur nocturne, Encenseur à peste, Esclave, Fanatique, Garde du corps, Geôlier, Grande griffe, Hors-la-loi, Mercenaire, Moine de la peste, Pilleur de tombes, Tirailleur, Trafiquant de cadavres, Vagabond, Voleur



Moine de la peste



Description : les moines de la peste sont les biffins du clan Pestilens. Totalement fascinés par les préceptes pervers des prêtres de la peste, ces skavens sont de véritables épaves décrépites, qui rampent bien souvent aux côtés de vermines atteintes de maladies gangreneuses. La plupart des Moines de la peste succombent à leurs maux avant même d'affronter leurs ennemis. Il n'est pas difficile de les identifier car ils s'enveloppent de bandages infects et sont entourés de nuages de mouches qui se nourrissent du pus de leurs furoncles.

Seuls les membres du clan Pestilens peuvent devenir Moines de la peste.

PLAN DE CARRIÈRE DU MOINE DE LA PESTE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	—	+5%	+10%	+5%	—	+10%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Connaissances académiques (théologie), Connaissances générales (skavens), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Frénésie, Résistance aux maladies, Sans peur
Dotations : 2 armes à une main, maladies (au choix du MJ), vers, 3d10 mouches
Accès : Guerrier des clans
Débouchés : Bourreau, Diacre de la peste, Encenseur à peste, Esclave, Fanatique, Grande griffe

Skaven noir

Description : Skaven noir est une carrière fourre-tout destinée aux skavens plus imposants que les hommes-rats ordinaires. Cette espèce a une fourrure sombre, voire noire, et des traits beaucoup plus menaçants. Presque tous les Skavens noirs sont entraînés pour rallier les rangs des illustres Vermines de choc. Dans l'attente, ils protègent les Apprentis Prophètes Gris, les Grandes griffes et autres personnalités mineures.



PLAN DE CARRIÈRE DU SKAVEN NOIR

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	—	+5%	+5%	+10%	—	+5%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Esquive, Intimidation
Talents : Combat de rue, Coups puissants, Dur à cuire, Maîtrise (armes lourdes), Réflexes éclair *ou* Résistance accrue
Dotations : arme lourde, armure légère (veste de cuir et calotte de cuir)
Accès : aucun
Débouchés : Gladiateur, Hors-la-loi, Mercenaire, Vermine de choc

Tirailleur

Description : parmi les guerriers des clans du clan Skryre, certains se voient confier des objets d'importance comme un globe de vent toxique ou une jezzail. Quand ils sont regroupés en unités, ces skavens peuvent être dévastateurs sur le champ de bataille, pour leurs ennemis et pour eux-mêmes ! Les meilleurs finissent par devenir Technomages, mais ce type de promotion est rare.

Seuls les membres du clan Skryre peuvent devenir Tirailleurs.



PLAN DE CARRIÈRE DU TIRAILLEUR

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+10%	—	—	+10%	+10%	+5%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Connaissances académiques (ingénierie), Connaissances générales (skavens), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Maître artilleur, Maîtrise (armes à poudre), Rechargement rapide
Dotations : armure légère (gilet de cuir), arme à une main, jezzail *ou* 2 pistolets à malepierre *ou* 2 globes de vent toxique
Accès : Artisan, Garde, Guerrier des clans
Débouchés : Artisan, Garde du corps, Grande griffe, Ingénieur, Mercenaire, Pistolier

CARRIÈRES AVANCÉES

Les skavens sont des créatures ingénieuses, mais rares sont ceux qui ont la chance de survivre aux manœuvres politiques tumultueuses de l'Empire Souterrain. Même ceux qui parviennent à gravir les échelons du pouvoir doivent prendre garde à ceux qui veulent leur place. Les skavens entreprenant les carrières suivantes sont donc extrêmement rares.

Chef de clan



Description : chaque Chef de clan contrôle une partie précise du clan. Là où un clan est représenté dans une ville de l'Empire Souterrain, le Chef reçoit des ordres de son seigneur de guerre et maître. Bien qu'il serve un skaven plus puissant que lui, il détient une autorité quasi absolue dans son domaine. Les Chefs de clan qui prouvent leurs qualités peuvent ensuite devenir seigneurs de guerre, supplantant ainsi leur maître pour peut-être obtenir un siège au conseil des Treize. Bien que tous les Chefs de clan aient le sentiment que ce soit leur droit et leur privilège, peu survivent assez longtemps pour remplir cet objectif.

PLAN DE CARRIÈRE DU CHEF DE CLAN

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+40%	+30%	+30%	+30%	+40%	+30%	+20%	+25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Compétences : Baratin, Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (histoire *ou* stratégie/tactique), Connaissances générales (trois au choix), Escalade, Esquive, Évaluation, Intimidation, Langue (trois au choix), Lire/écrire, Perception, Survie

Talents : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement *ou* Sur ses gardes, Éloquence, Maîtrise (deux au choix), Menaçant, Orateur né, Parade éclair, Résistance accrue *ou* Sixième sens

Dotations : armure moyenne (armure de mailles complète), bouclier, 12 fragments de malepierre, 3d10 Guerriers des clans et 5d10 Esclaves

Accès : Coureur d'égouts, Grande griffe, Maître mutateur, Maître corrupteur, Prêtre de la peste, Technomage

Débouchés : Esclave, Maître mutateur

Coureur d'égouts



Description : les Coureurs nocturnes du clan Eshin qui parviennent à survivre ont deux alternatives s'ils souhaitent progresser davantage. Premièrement, ils peuvent accepter un poste à responsabilités et devenir Grandes capes (cf. Grande Griffe, plus bas), prenant ainsi la tête de missions contre les ennemis du clan. Deuxièmement, ils peuvent être choisis pour apprendre les mystères des arts de la mort silencieuse. Ceux qui choisissent d'emprunter cette voie deviennent des Coureurs d'égouts. Ils entreprennent un entraînement rigoureux, affûtant leurs facultés de combat, de discrétion et d'assassinat. Les Coureurs d'égouts agissent indépendamment des groupes de skavens normaux et souvent seuls, car leur rôle est d'infiltrer le camp ennemi et de causer un maximum de dégâts derrière les lignes adverses.

Seuls les membres du clan Eshin peuvent devenir Coureurs d'égouts

PLAN DE CARRIÈRE DU COUREUR D'ÉGOUTS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	+15%	+5%	+10%	+20%	+5%	+10%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Connaissances générales (skavens), Crochetage, Déguisement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Escamotage, Esquive, Évaluation, Fouille, Lecture sur les lèvres, Natation, Perception, Survie

Talents : Art de la mort silencieuse*, Camouflage rural, Connaissance des pièges, Course à pied, Maîtrise (arbalètes), Maîtrise (armes de jet), Orientation

Dotations : armure légère (veste de cuir et calotte de cuir), arme à une main, dague coup-de-poing, arbalète de poing et 10 carreaux, 4 étoiles de jet, corde de qualité exceptionnelle (10 mètres)

Accès : Coureur nocturne, Grande griffe (Eshin uniquement)

Débouchés : Chasseur, Chasseur de primes, Chef de clan, Esclave, Espion, Garde du corps, Maître assassin, Mercenaire, Pisteur, Sorcier du clan Eshin, Vétéran

Diacre de la peste

Description : si les Prophètes Gris constituent l'autorité ultime en matière de doctrine du Rat Cornu, le clan Pestilens s'attache à l'aspect du Seigneur de la Ruine du dieu skaven. Explorant tout ce qui implique la destruction lente et le pourrissement du monde, certains manipulent la magie que leur confère leur maître. Bien que cette magie soit d'origine divine d'un point de vue théorique, le fait est qu'il s'agit de cette même magie noire utilisée par les Prophètes Gris, même si elle s'intéresse exclusivement aux maladies. Les Diacres de la peste sont les initiés de cette forme de magie et empruntent une voie leur permettant de mieux comprendre leur immonde dieu cornu.

Seuls les membres du clan Pestilens peuvent devenir Diacres de la peste.

PLAN DE CARRIÈRE DU DIACRE DE LA PESTE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+5%	+10%	+15%	+10%	+5%	+15%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	+1	—	—

Compétences : Connaissances académiques (théologie), Connaissances académiques (une au choix), Connaissances générales (deux au choix), Focalisation, Langage mystique (magick), Lire/écrire, Natation, Perception, Sens de la magie

Talents : Coups assommants, Coups précis, Éloquence, Magie commune (Warp)*

Dotations : fléau, 4 fragments de malepierre

Accès : Moine de la peste

Débouchés : Encenseur à peste, Esclave, Prêtre de la peste

Encenseur à peste

Description : l'un des plus grands honneurs faits aux skavens du clan Pestilens est le droit de porter les encensoirs à peste. Cette arme répugnante est une sorte de fléau, mais plutôt que de présenter une boule en métal massif, la chaîne se termine par un encensoir. Les Prêtres de la peste remplissent l'encensoir de malepierre et de matériaux infectés. L'Encenseur à peste en allume le contenu et charge au combat, faisant virevolter l'instrument maudit pour répandre son mal parmi tous ceux qu'il frappe. Ceci dit, l'honneur de manipuler cette arme est aussi une condamnation à mort car l'Encenseur à peste est toujours exposé aux pires vapeurs de l'objet.

Seuls les membres du clan Pestilens peuvent devenir Encenseurs à peste.



PLAN DE CARRIÈRE DE L'ENCENSEUR À PESTE

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+25%	—	+25%	+20%	+10%	—	+25%	—

Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Compétences : Esquive, Intimidation, Perception, Survie
Talents : Coups puissants, Dur à cuire, Frénésie, Guerrier né, Maîtrise (fléaux), Menaçant, Rage noire*, Résistance aux maladies, Sans peur
Dotations : 2 armes à une main, encensoir à peste, 2 fragments de malepierre
Accès : Diacre de la peste, Fanatique, Guerrier des clans, Moine de la peste
Débouchés : devenir Encenseur à peste est le plus grand honneur que puisse vous faire le clan Pestilens. Le seul débouché possible est la mort.

Grande griffe



Description : les Grandes griffes sont des skavens dotés de responsabilités, méritées ou obtenues en assassinant leur prédécesseur. Bien qu'ils contrôlent indiscutablement les Guerriers des clans dont ils ont la charge, ils ne valent guère mieux que ceux-ci aux yeux des Chefs de clan et des seigneurs de guerre. De fait, on n'hésite pas à les sacrifier, au même titre que les autres skavens.

La carrière de Grande Griffe englobe une catégorie de leaders qu'on trouve dans presque tous les clans et castes, chacune proposant un nom différent mais partageant les mêmes caractéristiques. Les Grandes griffes prennent habituellement la tête de guerriers des clans, contre des Vermines de choc pour les Grandes dents. Les Grandes capes mènent les Coureurs nocturnes et les Grandes pattes se chargent d'esclaves.

PLAN DE CARRIÈRE DE LA GRANDE GRIFFE

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	+10%	+5%	+5%	+10%	+5%	+10%	+5%

Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commandement, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (deux au choix), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Intimidation, Langue (une au choix), Natation, Perception, Survie
Talents : Combat de rue *ou* Lutte, Coups précis, Coups puissants, Grand voyageur, Intrigant, Menaçant, Sens aiguisés
Dotations : armure légère (armure de cuir complète), arme à une main, bouclier, 4 fragments de malepierre, 1d10 Guerriers des clans, Coureurs nocturnes, Esclaves ou Vermines de choc
Accès : Chef de meute, Coureur nocturne, Esclave, Guerrier des clans, Moine de la peste, Vermine de choc
Débouchés : Bourreau, Chef de clan, Coureur d'égouts, Esclave, Maître corrupteur, Vétéran

Maître assassin



Description : seuls les meilleurs Coureurs d'égouts peuvent espérer apprendre un jour les plus grands secrets des arts martiaux du Cathay. Bien qu'ils aient tout de la psychologie skaven, les Maîtres assassins se montrent plus patients, concentrés et impitoyables que leurs frères. Ils peuvent tuer d'un seul coup, maîtrisent l'usage de nombreuses armes et sont capables de se glisser dans les forteresses les mieux gardées sans se faire remarquer.

Seuls les membres du clan Eshin peuvent devenir Maîtres assassins.

PLAN DE CARRIÈRE DU MAÎTRE ASSASSIN

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+25%	+25%	+10%	+15%	+30%	+15%	+20%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Compétences : Braconnage, Connaissances générales (Cathay), Crochetage, Déguisement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Escamotage, Esquive, Évaluation, Filature, Fouille, Lecture sur les lèvres, Lire/écrire, Natation, Perception, Préparation de poisons
Talents : Art de la mort silencieuse*, Camouflage urbain, Combat caudal*, Coureur mural*, Maîtrise (armes de jet), Maîtrise (armes paralysantes), Maîtrise (une au choix), Parade éclair, Sur ses gardes
Dotations : armure légère (veste de cuir et calotte de cuir), arme à une main, 2 dagues coups-de-poing, 2 griffes de rat, 4 étoiles de jet, sarbacane et 10 fléchettes, 3 doses de poison (au choix)
Accès : Coureur d'égouts
Débouchés : Chef de clan, Esclave, Espion, Prince des voleurs

PLAN DE CARRIÈRE DU MAÎTRE CORRUPTEUR

Profil principal

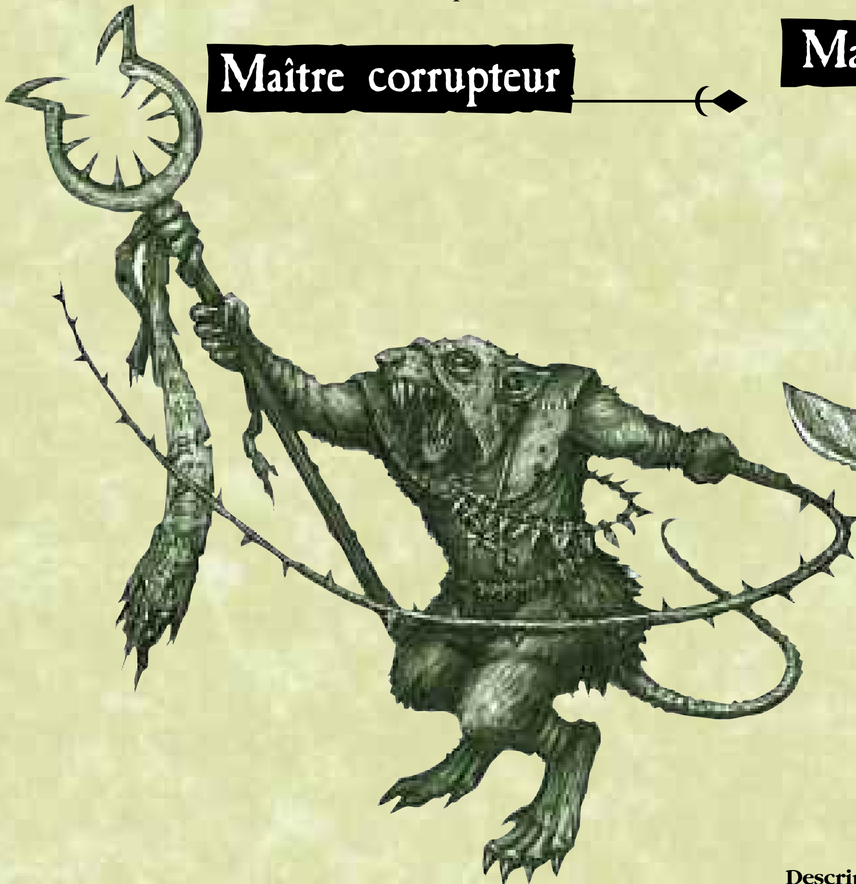
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	—	+10%	+15%	+10%	+15%	+15%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+5	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commandement, Connaissances académiques (science), Connaissances académiques (une au choix), Connaissances générales (deux au choix), Dressage, Évaluation, Fouille, Intimidation, Métier (un au choix), Perception, Soins, Soins des animaux, Torture
Talents : Chirurgie, Dur en affaires, Intrigant, Maître du fouet*, Modelage de la chair*, Troublant
Dotations : armure légère (armure de cuir complète), cape, arme à une main, fouet, 3 jeux de menottes, 10 fragments de malepierre, 1d10 rats géants *ou* 1 rat-ogre
Accès : Chef de meute, Grande griffe
Débouchés : Chef de clan, Esclave, Maître mutateur, Médecin, Vétéran

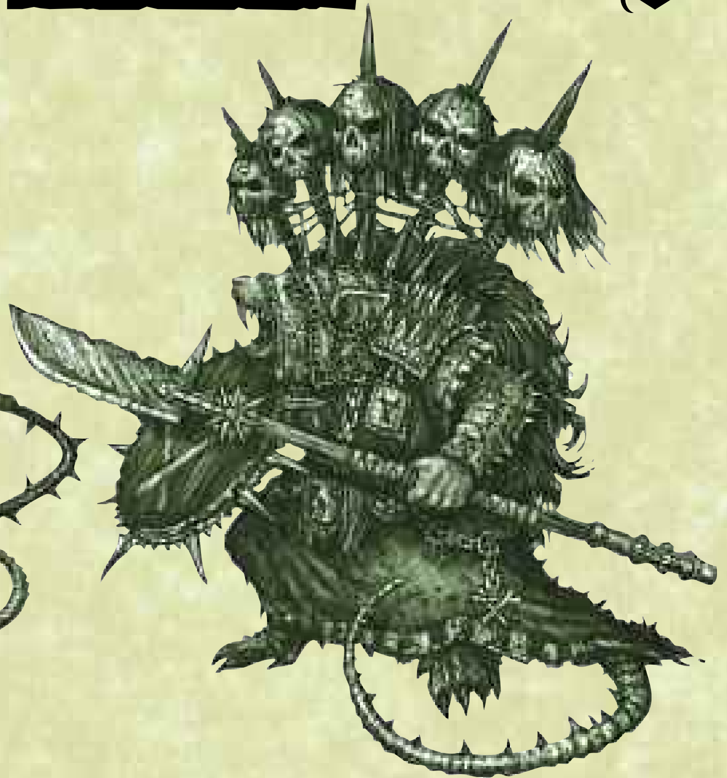
Maître corrupteur



Description : les choses qui sortent des laboratoires du clan Moulder effrayent même les Prophètes Gris. Rien n'est sacré aux yeux de ces infâmes skavens. Ils mélangent les membres de centaines de créatures pour créer quelque chose de plus gros et de plus fort, une horreur qui assurera une place de choix au clan Moulder. Les créateurs de ces abominations sont les Maîtres corrupteurs. Formés à des techniques de façonnement de la chair transmises de génération en génération, ils sont responsables de l'existence des rats géants, des rats-ogres et de bien d'autres monstruosités.

Seuls les membres du clan Moulder peuvent devenir Maîtres corrupteurs.

Maître mutateur



Description : à la tête des légions infernales de skavens aux chairs difformes, on trouve les Maîtres mutateurs. Ces skavens totalement déments détiennent les pires secrets de leur art, les confiant au compte-gouttes aux Maîtres corrupteurs, ne leur disant que le strict nécessaire pour protéger leur clan tout en gardant jalousement le reste pour ne pas être renversés. On ne sait pas trop quelles abominations on doit attribuer aux Maîtres mutateurs, mais certains pensent que toutes les terreurs du Vieux Monde ne sont pas à mettre sur le dos du Maître du Changement. Les Chefs de meute prétendent à mots couverts et avec effroi que les meilleurs sujets des Maîtres mutateurs sont eux-mêmes.

Seuls les membres du clan Moulder peuvent devenir Maîtres mutateurs.

PLAN DE CARRIÈRE DU MAÎTRE MUTATEUR

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+30%	+10%	+20%	+30%	+20%	+30%	+25%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+7	—	—	—	—	—	—

Compétences : Braconnage, Commandement, Connaissances académiques (trois au choix), Connaissances générales (trois au choix), Déplacement silencieux, Dissimulation, Dressage, Emprise sur les animaux, Esquive, Évaluation, Filature, Fouille, Intimidation, Marchandage, Métier (deux au choix), Natation, Orientation, Perception, Pistage, Préparation de poisons, Soins des animaux, Survie, Torture
Talents : Acuité auditive *ou* Acuité visuelle, Chirurgie, Dur en affaires, Intrigant, Maître du fouet*, Sang-froid, Sans peur, Sens aiguisés, Troublant
Dotations : armure moyenne (armure de mailles complète), arme à une main de qualité exceptionnelle, fouet de qualité exceptionnelle, 3 jeux de menottes, 20 fragments de malepierre, 1d10/2 Chefs de meute, 1 Maître corrupteur, 2d10 rats géants, 1 rat-ogre
Accès : Chef de clan, Maître corrupteur
Débouchés : Chef de clan

Prêtre de la peste



Description : les seigneurs de guerre, les Prophètes Gris et même les redoutables Vermines de choc inspirent la terreur et le respect parmi leurs adversaires, mais aucun ne suscite autant d'horreur que les Prêtres de la peste. Ces prêtres monstrueux répandent la pestilence au travers de concoctions infâmes qu'ils préparent et de rats de la peste qu'ils créent. Chaque fois qu'un mortel succombe aux griffes de l'une de leurs inventions, ils célèbrent leur maître, le Seigneur de la Ruine. Et pour récompenser leur dévouement permanent, le Rat Cornu leur refile tout un assortiment des pires maladies du Vieux Monde.

Seuls les membres du clan Pestilens peuvent devenir Prêtres de la peste.

PLAN DE CARRIÈRE DU PRÊTRE DE LA PESTE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+10%	+15%	+25%	+20%	+10%	+25%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	—	—	—	+2	—	—

Compétences : Connaissances académiques (théologie), Connaissances académiques (une au choix), Connaissances générales (deux au choix), Focalisation, Langue (deux au choix), Métier (brasseur), Natation, Perception, Sens de la magie, Soins
Talents : Contagion*, Éloquence, Sombre savoir (Peste)*
Dotations : chaudron, 6 fragments de malepierre, 1d10 rats de la peste, 1d10/2 maladies, 1d10 Moines de la peste
Accès : Diacre de la peste
Débouchés : Chef de clan, Esclave

Prophète Gris



Description : les Prophètes Gris occupent une place très spéciale au sein de la société skaven. Usant de la magie que leur octroie leur dieu impie, eux (et eux seuls) sont en mesure d'interpréter la volonté et les souhaits du Rat Cornu. De fait, ce sont à la fois des prophètes et des intermédiaires. Habituellement, les Prophètes Gris prodiguent leurs conseils aux seigneurs de guerre, les manipulant subtilement afin qu'ils remplissent leurs objectifs sinistres, qu'ils aient été inspirés par le Rat Cornu ou qu'ils sortent tout droit de leur imagination. Les Prophètes Gris disposent d'une influence sans égale, car tous ceux qui se dressent en travers de leur chemin sont accusés d'hérésie et de trahison, ce qui leur vaut systématiquement une mort rapide et douloureuse. Leur influence et leur place confèrent à ces leaders un peu plus de sécurité et de liberté qu'aux autres skavens, mais la perfidie est profondément ancrée dans leur culture. Avec le pouvoir vient le ressentiment, bien des Prophètes Gris finissant ainsi avec une lame plantée entre les omoplates.



PLAN DE CARRIÈRE DU PROPHÈTE GRIS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	+5%	+10%	+20%	+20%	+25%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+5	—	—	—	+2	—	—

Compétences : Commandement, Connaissances académiques (magie), Connaissances académiques (théologie), Connaissances académiques (une au choix), Connaissances générales (deux au choix), Focalisation, Intimidation, Langage mystique (démoniaque *ou* magick), Langue (deux au choix), Lire/écrire, Sens de la magie
Talents : Magie mineure (deux au choix), Magie noire *ou* Sain d'esprit, Mains agiles *ou* Résistance accrue, Méditation *ou* Projectile puissant, Orateur né, Sombre savoir (Warp)*
Dotations : robe grise, bâton, 8 fragments de malepierre, 1 objet magique skaven
Accès : Apprenti Prophète Gris
Débouchés : Érudit, Hérésiarque

Seigneur Gris

Description : au sein de l'Empire Souterrain, les plus puissants utilisateurs de magie sont les Seigneurs Gris. Ayant survécu aux épreuves qui les ont opposés aux autres Prophètes Gris, ces skavens incarnent la capricieuse magie du Warp. La plupart d'entre eux conseillent les seigneurs de guerre et les Chefs de clan, influençant subtilement leurs projets et actions pour qu'ils s'accordent avec les souhaits de leur dieu dégoûtant.

PLAN DE CARRIÈRE DU SEIGNEUR GRIS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+20%	+20%	+15%	+15%	+40%	+40%	+35%	+35%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+9	—	—	—	+3	—	—

Compétences : Commandement, Connaissances académiques (trois au choix), Connaissances générales (trois au choix), Focalisation, Intimidation, Langage mystique (trois au choix), Langue (quatre au choix), Lire/écrire, Sens de la magie
Talents : Harmonie aethyrique, Magie mineure (deux au choix), Magie noire *ou* Sain d'esprit, Mains agiles *ou* Résistance accrue, Méditation, Orateur né, Projectile puissant, Sombre savoir (Warp)*
Dotations : robe grise, bâton, 12 fragments de malepierre, 2 objets magiques skavens
Accès : Prophète Gris
Débouchés : —



LE CONSEIL DES TREIZE ET LES SEIGNEURS DE GUERRE

Bien qu'il soit concevable qu'une campagne skaven dure assez longtemps pour que les personnages joueurs finissent par gagner un siège au conseil des Treize, c'est tout de même peu probable. Les seigneurs de guerre et les membres du conseil sont les plus importants dirigeants skavens qui soient et doivent conserver leur aura de mystère en restant hors de portée de simples PJ. Ainsi, vous ne trouverez pas plus de carrière de Seigneur de guerre dans les *Fils du Rat Cornu* que vous n'avez trouvé de carrière d'Empereur dans *WJDR*.

Sorcier du clan Eshin



Description : l'art de la mort silencieuse n'est pas la seule chose que le clan Eshin a rapportée en revenant du Cathay. En effet, quelques skavens se sont tournés vers la magie noire. Mélangeant ce qu'ils savaient déjà du Warp aux techniques utilisées par les Sorciers cathayans, ils ont développé de nouvelles connaissances servant à accroître le pouvoir et la mystique de leur clan. Les Sorciers du clan Eshin sont mystérieux, rares et solitaires ; ils sont parfaitement conscients que les Prophètes Gris ne supportent pas la concurrence d'autres lanceurs de sorts skavens.

PLAN DE CARRIÈRE DU SORCIER DU CLAN ESHIN

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	+15%	—	+20%	+25%	+20%	+25%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+5	—	—	—	+2	—	—

Compétences : Connaissances académiques (magie), Connaissances académiques (une au choix), Connaissances générales (deux au choix), Focalisation, Intimidation, Langage mystique (magick), Langue (deux au choix), Lire/écrire, Sens de la magie

Talents : Harmonie aethyrique, Incantation de bataille, Magie mineure (deux au choix), Magie noire *ou* Sain d'esprit, Mains agiles *ou* Résistance accrue, Maîtrise (armes de jet), Méditation *ou* Projectile puissant, Sombre savoir (Ruse)*

Dotations : arme à une main, 3 étoiles de jet, 3 fumigènes, cape, sac, 4 fragments de malepierre

Accès : Coureur d'égouts, Coureur nocturne

Débouchés : Coureur d'égouts, Esclave, Maître sorcier*

* Les Sorciers du clan Eshin qui entreprennent la carrière de Maître sorcier ne sont évidemment pas membres des Collèges de Magie d'Altdorf. Le plan de carrière du Maître sorcier simule simplement un niveau d'étude élevé en matière de Ruse.

Technomage



Description : les skavens sont connus pour bien des choses, maladies, monstres mutants et hordes de vermines, mais c'est leur penchant maladif pour l'ingénierie et la malepierre qui les a rendus célèbres. Bien des soldats sont tombés face aux snipers usant de jezzails ; bien des villages ont été rasés par des nuages de brumes empoisonnées ; et bien des villes ont été réduites en cendres par les terrifiants canons à malefoudre. En fait, ces armes confèrent un avantage énorme aux skavens et on doit leur création aux technomages, des hommes-rats doués en mécanique qui peinent au sein des ateliers du clan Skryre pour concevoir des armes nouvelles et terribles visant à anéantir les races inférieures de la surface et à offrir la gloire à leur peuple.

Seuls les membres du clan Skryre peuvent devenir Technomages.

PLAN DE CARRIÈRE DU TECHNOMAGE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	+20%	+10%	+10%	+30%	+30%	+15%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+7	—	—	—	—	—	—

Compétences : Conduite d'attelages *ou* Équitation, Connaissances académiques (ingénierie), Connaissances académiques (science), Connaissances générales (une au choix), Langue (deux au choix), Lire/écrire, Métier (arquebusier), Métier (forgeron), Perception
Talents : Adresse au tir, Ingénierie technomage*, Maître artilleur, Maîtrise (armes mécaniques *ou* armes à poudre), Tireur d'élite, Tir de précision
Dotations : armure légère (veste de cuir), nécessaire d'ingénieur, jezzail et munitions pour 10 tirs *ou* 4 globes de vent toxique, malelame, accumulateur à surcharge de puissance, 1,5 kilo de malepierre
Accès : Grande griffe, Ingénieur, Pistolier
Débouchés : Bourreau, Chef de clan, Esclave, Mercenaire, Vétéran

Vermine de choc



Description : les Skavens noirs qui font preuve de talent au maniement des armes et de loyauté envers leur race finissent par être choisis pour rejoindre les rangs des illustres Vermines de choc. Comptant parmi les guerriers les plus dévastateurs de la société skaven, les unités de Vermines de choc protègent les Grandes griffes, les Chefs de clan et même les Prophètes Gris.

PLAN DE CARRIÈRE DE LA VERMINE DE CHOC

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	+5%	+10%	+10%	+15%	—	+10%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commandement *ou* Évaluation, Esquive, Fouille, Intimidation, Perception
Talents : Camouflage souterrain, Coups précis, Force accrue *ou* Résistance accrue, Guerrier né, Maîtrise (fléaux), Menaçant, Robuste, Valeureux
Dotations : armure moyenne (gilet de mailles, veste de cuir et calotte de cuir), fléau *ou* arme lourde
Accès : Skaven noir
Débouchés : Fanatique, Garde du corps, Grande griffe, Mercenaire, Vétéran

Nouveaux talents

Le guide des *Fils du Rat Cornu* propose de nouveaux talents qui s'ajoutent à ceux de *WJDR*.

Art de la mort silencieuse

Description : vous maîtrisez parfaitement l'art du combat à mains nues, comme l'enseignent les pratiquants des arts martiaux du Cathay. Quand vous portez une attaque à mains nues, vous infligez des dégâts égaux à BF-3 et les points d'Armure ne comptent pas double.

Combat caudal

Description : vous pouvez manier une arme à l'aide de la queue.

Construction peu fiable

Description : pour prendre ce talent, vous devez d'abord avoir Construction skaven. Vous n'êtes pas très fiable ; quand un skaven vous donne un ordre, lancez 1d10. Si vous obtenez un résultat de 1 ou 2, vous êtes victime d'une défaillance. Lancez à nouveau 1d10 :

1d10	Résultat
1	L'un de vos pistons saute et vous subissez un coup d'une valeur de dégâts de 5 (sans tenir compte de l'armure ni du bonus d'Endurance).
2-6	Vous attaquez la créature la plus proche (ennemie ou alliée).
7-9	Vous ne faites rien du round et toutes les attaques vous visant bénéficient d'un bonus de +30%.
10	Vous obéissez aux ordres, mais subissez un malus de -20% à toutes vos caractéristiques durant ce round.

Construction skaven

Description : vous êtes un automate alimenté en malepierre. Vous êtes immunisé contre la Peur, la Terreur, l'étourdissement, le poison, les maladies et tous les sorts, compétences et effets relevant de la manipulation des émotions et de l'esprit. Vous n'avez ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité, et vous ne pouvez donc pas jouer de tests découlant de ces caractéristiques. De plus, vous êtes dans l'incapacité d'utiliser les compétences s'appuyant sur ces caractéristiques. Les skavens ayant Ingénierie technomage sont en mesure de vous envoyer des instructions psychiques au prix d'une action gratuite, que vous devez respecter à la lettre. Si elles ne sont pas claires, entrent en conflit avec d'autres instructions ou ne veulent rien dire, vous n'entreprenez aucune action. Si deux skavens tentent de vous contrôler, ils doivent jouer des tests de Force Mentale opposés. Vous vous conformez alors aux ordres du vainqueur.

Contagion

Description : vous êtes en mesure d'utiliser les recettes transmises par d'autres prêtres de la peste pour concocter des maladies. Vous pouvez ainsi user de Métier (brasseur) pour créer un breuvage contagieux. Pour chaque fournée de substance malfaisante, vous



devez réussir 1d10/2 tests de Métier (brasseur) et utiliser un fragment de malepierre par test en plus des autres ingrédients nécessaires à la maladie voulue. Une fournée conserve ses pouvoirs (et peut infecter ceux qui y sont exposés) pendant 1d10 jours avant de sécher et de devenir inoffensive.

Coureur mural

Description : vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests d'Escalade. De plus, en réussissant un tel test, vous escaladez d'un nombre de mètres égal à votre caractéristique de Mouvement.

Ingénierie technomage

Description : grâce à ce talent, vous avez le droit de jouer des tests de Connaissances académiques (ingénierie) pour produire divers objets relatifs à la technologie du clan Skryre. Pour plus de détails, reportez-vous au **Chapitre V : La guerre selon les skavens**.

Magie commune (Warp)

Description : vous êtes au fait des techniques magiques élémentaires. À l'instar de Sombre savoir, Magie commune n'est pas un seul et unique talent, mais en regroupe plusieurs. Les skavens maîtrisent les fondamentaux du domaine du Warp, incarné par les sorts de Magie commune (Warp). Pour plus de détails, reportez-vous au **Chapitre V : L'art de la guerre**.

Maître du fouet

Description : vous êtes passé maître dans l'art de contrôler les créations du clan Moulder. Quand vous prenez la tête d'une meute de créatures (rats-ogres, rats géants, nuées de rats, etc.), vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests de Commandement et de Dressage.

Modelage de la chair

Description : si vous disposez d'une bonne réserve de malepierre, vous pouvez jouer des tests de Soins pour créer d'horribles abominations comme les rats géants et les rats-ogres. Pour plus de détails, reportez-vous à **Façonnage de la chair**, plus bas.

Rage noire

Description : vous souffrez d'un besoin constant et tenaillant de tuer. Dès qu'on vous provoque, vous êtes pris d'une rage sanguinaire. Vous pouvez utiliser ce talent au prix d'une action gratuite, mais seulement à votre tour de jeu. Pour toute la durée du round, votre caractéristique d'Attaques augmente de +1 et votre caractéristique de Mouvement de +2. Au terme du round, vous subissez 1d10/5 coups d'une valeur de dégâts de 3 qui tiennent compte du bonus d'Endurance mais pas du bonus d'Armure.

Sombre savoir

Description : en plus des Sombres savoirs du Chaos et de la Nécromancie, vous pouvez désormais choisir ceux qui suivent : Peste, Ruse et Warp. Seuls les skavens peuvent prendre ces Sombres savoirs.

FAÇONNAGE DE LA CHAIR

Les Maîtres corrupteurs du clan Moulder créent une ménagerie de créatures mortelles au moyen de leurs techniques de modelage de la chair. En perpétuelle évolution, ce procédé est une alchimie de chirurgie et d'exposition à la malepierre qui permet de donner naissance à des créatures inédites et terrifiantes à la fois. Parmi les plus grandes créations du clan, on trouve le rat géant et le rat-ogre. Vous trouverez ci-dessous les règles de jeu exploitant le Modelage de chair pour créer ou modifier des créatures.

Conditions nécessaires

Pour user de cette technique, le skaven doit avoir les talents Chirurgie et Modelage de la chair. De plus, il doit disposer d'une bonne réserve de malepierre et d'un ou plusieurs sujets d'étude.

Amélioration

Quand vous améliorez une créature, vous l'exposez à l'énergie brute de la malepierre pour voir la forme qu'elle prendra. Certains maîtres corrupteurs brûlent de la malepierre près de la créature, la tassent sur une partie précise de son corps ou l'introduisent dans l'organisme du sujet, le tout en le traitant à l'aide d'onguents et en lui injectant des fluides pour contrôler les effets mutagènes de la malepierre.

Le sujet doit rester exposé à la malepierre pendant 1 heure par tranche de 5% d'Endurance, et jouer un test d'Endurance à la fin de cette période. Pour l'obliger à effectuer un test Moyen (+0%), vous devez utiliser 1 fragment de malepierre par tranche de 5% de sa caractéristique d'Endurance. En cas de succès, il résiste aux effets de la malepierre et celle-ci est brûlée. En cas d'échec, il subit une « amélioration » et lance 1d100 sur la **Table 6–7 : améliorations**. S'il obtient 1 degré d'échec (10%), il lance 1d100 sur la **Table 6–7 : améliorations** et gagne 1d10/5 mutations. S'il obtient 2 degrés d'échec (20%), il n'acquiert aucune amélioration mais gagne 1d10/2 mutations. Enfin, s'il obtient plus de 2 degrés d'échec (30%+), il meurt. Si vous ne parvenez à produire aucune amélioration, vous pouvez retenter votre chance, à condition cependant de disposer d'assez de malepierre.

TABLE 6-6 : MALEPIERRE ET AMÉLIORATION

Quantité de malepierre	Difficulté
1/20% ou moins	Très facile (+30%)
1/15%	Facile (+20%)
1/10%	Assez facile (+10%)
1/5%	Moyenne (+0%)
3/10%	Assez difficile (–10%)
2/5%	Difficile (–20%)
5/10%	Très difficile (–30%)

Si vous souhaitez qu'il soit plus facile de résister au test (par exemple, dans le cas d'un sujet faible), rien ne vous empêche d'utiliser moins de malepierre. À l'inverse, si vous souhaitez qu'il soit plus difficile d'y résister, vous pouvez employer davantage de malepierre. La **Table 6–6 : malepierre et amélioration** reprend la quantité de malepierre nécessaire par tranche de % de l'Endurance du sujet pour parvenir à la difficulté voulue.

Les chirurgiens de talent peuvent parvenir à leurs fins en utilisant moins de malepierre ; après avoir déterminé la difficulté du test

Toi avoir peur, stupide homme-chose. Nous faire mieux. Mieux-mieux. Douleur-douleur. Mais plus-plus.

—Tichit, Maître corrupteur



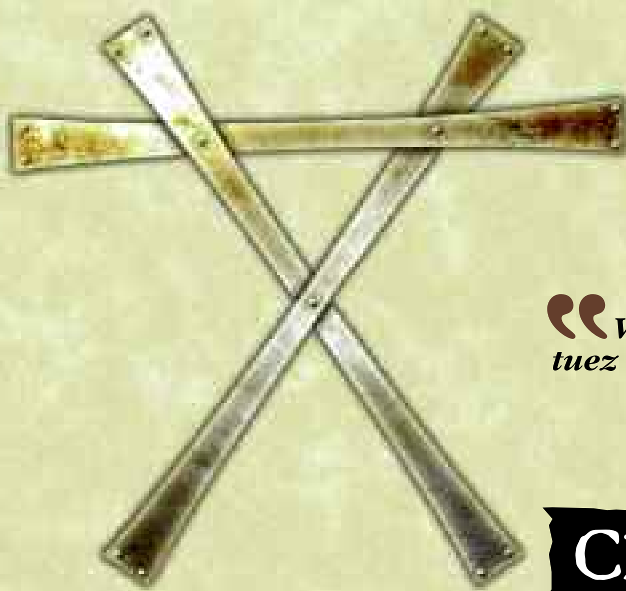
d'Endurance du sujet et la quantité de malepierre normalement nécessaire, jouez un test de Soins. Pour chaque degré de réussite obtenu, vous utilisez 1 fragment de malepierre en moins que la normale.

Exemple

Sandy joue un Maître corrupteur répondant au doux nom de Horruin. Il a enlevé un jeune humain et s'apprête à se livrer sur lui à quelques expériences. Le MJ lui annonce que le sujet a une Endurance de 25%, ce qui ne fait pas lourd mais signifie qu'il ne va pas être bien difficile de le retravailler. Une fois l'adolescent attaché à la table, Sandy effectue un test de Soins et obtient 1 degré de réussite, réduisant ainsi de 1 le nombre de fragments de malepierre nécessaires. Le jeune homme ayant une Endurance de 25%, Sandy a besoin de 4 fragments de malepierre (25/5 = 5, –1 grâce au résultat du test de Soins) pour affecter son patient. Heureusement, il les a en sa possession. Après 5 heures d'exposition à la malepierre, le sujet joue un test d'Endurance et obtient un résultat de 45%. Au plus grand désarroi de Horruin, le garçon a obtenu 2 degrés d'échec, si bien qu'il est simplement victime de mutations. Frustré, il décide de dévorer l'enfant toujours en vie…

Table 6–7 : Améliorations

1d100	Effet
01–10	*Plus costaud, plus fort et plus malin.* La Force, l'Endurance et l'Intelligence du sujet augmentent de +2d10%, et ses points de Blessures doublent. De plus, il gagne les talents Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Effrayant et Sans peur.
11–30	*P'tite amélioration.* La Force, l'Endurance et l'Intelligence du sujet augmentent de +1d10%, et ses points de Blessures de moitié. De plus, il gagne les talents Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants et Menaçant.
31–50	*Défaut de fabrication.* La Force et l'Endurance du sujet augmentent de +3d10%, mais sa Capacité de Tir tombe à 0% et il gagne besoin d'instructions (cf. **Chapitre VII : Campagne skaven**). Ses points de Blessures doublent. Le sujet perd tous ses talents à l'exception de ceux avec lesquels il a commencé, gagnant ainsi Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Effrayant et Sans peur à la place.
51–60	*Résultats inattendus.* Augmentez une caractéristique déterminée au hasard de +2d10% et diminuez une autre de –2d10%. Lancez 1d10 : 1, CC ; 2, CT ; 3–4, F ; 5–6, E ; 7, Ag ; 8, Int ; 9, FM ; 10, Soc.
61–70	*Folie.* Le sujet devient complètement fou et gagne 1d10 points de Folie.
71–80	*Mutations.* Le sujet gagne 1d10/5 mutations.
81–90	*Échec.* Le sujet meurt lentement alors que la terrible énergie du warp le dévore.
91–100	*À la sauce du MJ.* Le MJ invente un résultat étrange et inattendu à la fois.



CAMPAGNE SKAVEN

« Vous quatre. Oui-oui, vous. Allez à la ville, vite-vite, tuez chose-homme à la tour-magie. Ramenez... »

—Exemple de mission skaven

Chapitre VII

Cet ouvrage joue deux rôles essentiels. Le premier consiste à vous fournir tous les renseignements nécessaires pour mener une campagne au sein de laquelle les skavens représentent l'un des ennemis principaux du groupe d'aventuriers. Les hommes-rats, grâce à leur surpopulation et leur affinité avec le Chaos, font d'excellents adversaires. Le second rôle de ce livre est de vous permettre de vous enfoncer davantage dans les entrailles du Vieux Monde pour y jouer une campagne au sein de laquelle les personnages joueurs sont justement des skavens.

LES SKAVENS EN TANT QU'ENNEMIS

Les skavens sont des créatures à jamais marquées par le Mal, immergées dans le Chaos et avides de domination globale. En tant qu'adversaires, ils offrent une excellente variété, car les aventures qui les font intervenir peuvent aller de l'enquête criminelle à l'exploration de souterrains en passant par la guerre pure et dure.

Pour ce qui est de motiver les personnages à affronter les immondes hommes-rats, tout aventurier digne de ce nom ne devrait pas hésiter à lutter contre les hordes, car le contraire reviendrait à leur octroyer le contrôle du Vieux Monde. Les trésors et la gloire accumulés au fil de l'éradication des odieux skavens font alors office de prime.

La conspiration skaven

L'une des choses qui empêchent l'humanité de vaincre les skavens une bonne fois pour toutes est son refus endémique de reconnaître leur existence. Malgré les nombreuses preuves produites quant à la présence de ces abominables humanoïdes muridés, les hommes persistent à soutenir qu'il ne s'agit que de mythes et d'histoires tout juste bonnes à effrayer les enfants. On peut en partie mettre cela sur le compte de l'incrédulité générale de l'espèce humaine, notamment lorsqu'on aborde des récits trop barbares ou incongrus. Chaque fois qu'un skaven est rencontré, il est étiqueté comme une sorte d'homme-bête à face de rat, l'idée qu'il puisse appartenir à une espèce à part entière étant systématiquement écartée.

On parle d'une conspiration organisée dans les hautes sphères de l'Empire, dont l'objectif serait de cacher la présence des skavens à la population. Les raisons évoquées par cette rumeur sont nombreuses et variées, mais la plus crédible est la suivante : les skavens maintiennent une certaine discrétion, de manière à préserver l'élément de surprise jusqu'au jour où ils se décideront à frapper. Les implications de cette hypothèse sont effrayantes, surtout si l'on pense qu'ils sont parvenus à corrompre les autorités qui prétendent protéger l'humanité contre les forces du Chaos.

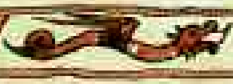
Les individus qui font état de rencontres avec des skavens sont ainsi toujours considérés avec méfiance par les responsables locaux et nombreux sont ceux qu'on taxe de folie. Bien souvent, les aventuriers auront du mal à obtenir la moindre assistance des autorités sur des affaires impliquant des skavens. S'ils persistent à évoquer l'existence des hommes-rats, ils risquent fort d'être mis au ban de la société, voire de se retrouver derrière les barreaux.

C'est d'ailleurs peut-être cette conspiration qui se dressera comme l'obstacle le plus ardu pour des aventuriers qui s'engagent dans la lutte contre l'espèce skaven. Les autorités civiles considérant les skavens comme le fruit de l'imagination de déments, elles ne risquent guère d'employer des aventuriers pour les traquer. Selon toute probabilité, toute personne qui espère voir la déroute des skavens devra se passer de soutien officiel et oublier les récompenses et les remerciements.









Les skavens en tant que PJ

Laisser vos joueurs interpréter des skavens est probablement une perspective intimidante. Mais qu'implique réellement une telle orientation ? Quels seront les écueils à éviter et les satisfactions pour un groupe entièrement constitué de personnages skavens ?

Les abominables hommes-rats n'ont rien d'humains en costume de rongeur et ne doivent pas être interprétés comme tels. Il s'agit d'une espèce à part entière, dont les motivations ont été forgées par des siècles de violence, de brutalité, d'intrigues et de machinations. Malgré quelques points communs, la mentalité skaven diffère grandement de celle des humains. Il y a bien entendu quelques exceptions. Dans certains cas, l'humain se comportera comme un skaven et dans d'autres, le skaven montrera des émotions et des motivations proches de celles d'un homme.

Groupes de personnages skavens

Avec les groupes de skavens, l'un des soucis principaux vient du fait que ces créatures prisent la survie au-delà de tout le reste. Le prix à payer n'est jamais trop élevé. « Mieux vaut eux que moi », se dit le skaven qui fuit l'ennemi, ne lui laissant apercevoir que la pointe de sa queue rose, tandis qu'il s'enfonce dans les ténèbres de l'Empire Souterrain et que résonnent dans ses oreilles les couinements de douleur et les cris horrifiés de ses alliés. Cela signifie qu'une rencontre intéressante, soigneusement préparée par le MJ, risque de ne jamais servir, tout simplement parce que les personnages se seront enfuis à la moindre alerte.

Outre leur lâcheté, et leur loyauté inexistante, les skavens sont enclins aux luttes intestines. Ces conflits leur donnent l'occasion d'instaurer une hiérarchie du dénigrement au sein du groupe. Les skavens les plus forts sont respectés, craints et enviés, tandis que les plus faibles sont maltraités et humiliés par leurs supérieurs. Il est probable que ce mode d'interaction ne plaise pas à tous les joueurs, ce qui pourrait nuire à l'intérêt de la campagne. Bien que le dépaysement soit assuré, ce style de jeu peut vite s'avérer pénible, à moins que les joueurs s'accordent sur la manière de l'interpréter.



Et puis, il sera toujours délicat de trouver une cohésion dans un groupe de skavens. Il sera nécessaire d'instaurer un certain degré de loyauté, même si elle n'est que de convenance. Avant même de jouer, il sera toujours intéressant d'aborder les conséquences d'une telle partie avec les joueurs et de leur demander de réfléchir à leur motivations et attentes en tant que groupe. C'est le meilleur moyen d'éviter les mauvaises surprises dans la suite de la campagne.

Vous trouverez ci-après quelques idées pour développer un groupe relativement uni de skavens. Vous pouvez tout à fait vous servir de plusieurs de ces suggestions en même temps, pour multiplier les bonnes raisons que les personnages auront d'œuvrer de concert.

Portée commune

Bien que les skavens naissent par portées nombreuses, ils reçoivent une aide fort limitée de leur mère ou de leurs frères. Arrachés aux tétines de leur génitrice obèse, ils sont amenés dans des crèches spéciales par des mâles castrés, où on leur fournit nourriture, eau et guenilles, toujours en quantité insuffisante. Les maîtres espèrent ainsi que les jeunes skavens vont se disputer violemment les denrées et donc éliminer les avortons et les faibles, afin que seuls survivent les plus vigoureux. La loi du plus fort s'instaure donc naturellement, le groupe étant dominé par un ou deux skavens, mais à la moindre occasion, leurs frères n'hésiteront pas à prendre la place de ces hommes-rats du dessus du panier.

Cette sensibilité accompagne les skavens tout au long de leur vie. Quand ils sont en groupe, il faut s'attendre à beaucoup d'intimidation et d'agressivité, voire à quelques morts, afin que les plus forts asseyent leur domination. Il est bon d'encourager ces comportements, mais rappelez si nécessaire aux joueurs que les skavens, bien qu'ils se considèrent individuellement comme les plus puissants du monde, sont bien conscients d'avoir besoin des autres, ne serait-ce que pour les accuser quand les choses se passent mal. Les accidents mortels sont souvent minimisés par la présence d'un Prophète Gris ou d'un skaven noir.

Filiation clanique

Si vous cherchez à renforcer les liens du groupe de skavens, une bonne technique consiste à tous les rattacher au même clan, ou au moins à des clans alliés. Cela leur permet de baisser (un petit peu) la garde pour mieux se concentrer sur la mission en cours. Néanmoins, les germes de la trahison semés à travers l'Empire Souterrain se retrouvent aussi bien au sein du clan qu'en dehors, et les personnages skavens luttent constamment pour affirmer leur autorité et asseoir leur place au sein de l'unité.

Meneur né

Un bon moyen pour s'assurer qu'un groupe de PJ skavens marche droit consiste à lui octroyer un meneur autoritaire que les autres pourront respecter ou détester. Celui-ci pourra leur imposer une certaine loyauté les uns envers les autres, ainsi qu'envers lui-même, et il pourra menacer de mort ou de violentes réprimandes tout individu nuisant à la cohésion du groupe. Si ce type de crainte a souvent pour effet de dissuader les skavens de défier l'autorité, il peut également nourrir un sentiment de mépris. Plusieurs hommes-rats qui ont été martyrisés par un même meneur peuvent parfois se rapprocher et se liguer pour reprendre le contrôle de leur destin. Si ces tendances sont intéressantes, notamment par ce qu'elles peuvent apporter en termes d'interprétation, elles doivent faire l'objet



d'objectifs à long terme. Il ne faut en effet pas oublier qu'une fois que le chef importun sera éliminé, les PJ skavens n'auront plus qu'à se tirer dans les pattes.

Chaque individu est essentiel

Dans ce scénario, chaque personnage excelle dans une compétence ou une spécialité qui le rend indispensable à la survie du groupe. S'il perd l'un ou l'autre de ces atouts, le groupe devient plus vulnérable, ce qui revient à dire que les skavens mettront leur vie en péril s'ils ne collaborent pas efficacement. La valeur de chaque membre du groupe doit être mise en avant, ce que vous pouvez faire en jonchant la campagne d'obstacles qui mettent les talents de chacun à l'épreuve. Rappelez-leur régulièrement que chaque personnage est nécessaire à la survie des autres.

Conséquences politiques

Si les PJ sont tous de clans différents, les meurtres et mauvais traitements internes au groupe risquent de nuire aux relations entre clans. Les rapports entre les clans sont souvent houleux, pour employer un euphémisme, si bien que les affronts les plus bénins peuvent rapidement dégénérer en conflit déclaré. Quand se présentent de telles transgressions, on n'hésite généralement pas, pour calmer le jeu, à sacrifier un individu…comme celui qui a trahi ou tué l'autre skaven…plutôt que de risquer une guerre. Cela signifie que les membres d'un groupe de skavens risquent de s'attirer les foudres de leurs maîtres s'ils se chamaillent de trop, surtout si ces querelles se traduisent par des morts. Tant que les skavens ont pour instruction ferme de préserver la paix, ils risquent moins de s'entre-tuer.



Aventures skavens

Les skavens voient le monde qui les entoure en nuances de blanc et de noir. Ils se considèrent comme la race maîtresse, destinée par ses sinistres dieux à contrôler le monde de la surface. En attendant cette heure, ils sont constamment harcelés par leurs propres intrigues et machinations, et doivent lutter contre les leurs pour assurer la gloire de la Grande Ascendance.

La quête du pouvoir

Le statut social est tout pour les skavens. Chaque homme-rat a ses propres rêves de gloire, dans lesquels il se voit crouler sous les louanges de ses congénères, respecté par ses ennemis et investi du pouvoir et de la réputation que tous lui doivent. La plupart du temps, il s'agit de rêves fous qui ne se réaliseront jamais. La probabilité pour un skaven donné de connaître un tel triomphe, dominant des millions d'autres hommes-rats, est en effet bien maigre.

Les skavens qui tentent leur chance et partent de leur propre chef à l'aventure en profitent pour essayer d'accroître leur prestige. Tout skaven qui a la moindre occasion d'améliorer sa condition (que ce soit par des moyens honnêtes ou non) n'hésitera pas une seule seconde. Le prestige est en effet plus précieux pour les skavens que tout l'or, tous les trésors et toutes les gemmes du monde (à l'exception de la malepierre, bien entendu). La valeur des récompenses physiques ne se mesure pas matériellement, mais par le pouvoir temporaire qu'elles accordent.

Les aventuriers skavens se distinguent ainsi de leurs homologues sans fourrure. Alors que les humains, les nains et les elfes risquent leur vie pour la fortune, les hommes-rats se désintéressent de ces choses. La perspective d'un meilleur rang et de privilèges sociaux a plus de chances d'enivrer un skaven que celle d'une couronne en or ou d'un sceptre serti de pierres précieuses, à moins que ces objets n'augmentent les chances de victoire ou de promotion de l'intéressé.

La quête de la malepierre

S'il existe une monnaie chez les skavens, c'est bien la malepierre. Cette substance fait partie intégrante de leur magie, de leur technologie et de leur existence comme aucun autre élément. Les hommes-rats ont lutté de nombreuses années pour la malepierre. Des batailles menées dans les ruelles effondrées de Mordheim aux champs recouverts de cadavres de Sylvanie, les skavens ont tout risqué pour cette pierre aux nuances vertes.

La malepierre écrase toutes les autres richesses matérielles (or, argent, gemmes, bijoux, etc.) dans l'esprit des skavens, qui seront prêts à tout pour mettre la main sur le moindre fragment. Le trafic de malepierre est l'un des moteurs principaux de leur société. Les chefs envoient des groupes entiers en mission suicide pour ramener de ce minerai, même quand la présence d'un filon n'a pas été prouvée de manière irréfutable.

Les skavens contre le Chaos

Les skavens sont certes une incarnation du Chaos, mais ils se considèrent comme les instruments du Rat Cornu. Les forces du Chaos et les sombres puissances qui œuvrent à réduire le monde en esclavage ne sont qu'un obstacle de plus à la Grande Ascendance, et elles devront finalement être vaincues, comme tout le reste. Étant donné que le Chaos cherche à asseoir sa domination sur le monde de la surface, les risques d'un conflit avec les armées de l'Empire Souterrain croissent chaque jour. Des groupes de skavens sont dépêchés pour espionner ou enquêter sur les déplacements du Chaos, à moins qu'ils ne soient directement envoyés pour en affronter les troupes. Il arrive également que les skavens cherchent au contraire à cultiver une alliance de circonstances avec les serviteurs du Chaos, notamment lorsque cela peut leur permettre de les rendre plus vulnérables et d'assurer la gloire finale des hommes-rats.

Les skavens contre les skavens

Au bout du compte, les skavens finissent toujours par lutter les uns contre les autres pour la domination de l'espèce, et les faibles laissent invariablement la place aux forts. Quand ils ne restera plus que des individus puissants, ils se déploieront comme une nuée à la surface

de la terre et soumettront les peuples qui se sont opposés à eux pendant des millénaires. Mais en attendant ce jour, les skavens doivent faire la guerre entre eux. Les conflits quotidiens et les guerres de destruction réciproque qui animent l'Empire Souterrain sont autant de prétextes d'aventure.

L'une des manières d'étendre la domination d'un clan consiste à détruire les clans plus faibles, à s'approprier leurs domaines et à réduire leurs membres en esclavage. Ce faisant, les skavens accroissent leur pouvoir, car ils agrandissent leurs armées et se retrouvent en possession de nouveaux terriers, et de nouvelles mines et installations. De petits groupes d'éclaireurs sont envoyés avant l'assaut principal pour éprouver les forteresses ennemies et en définir les points faibles. Mais il arrive que le surnombre militaire ne soit pas la meilleure solution. Parfois, une frappe précise peut s'avérer plus destructrice, comme l'assassinat du chef du clan adverse.

Les skavens contre le monde

Le but ultime des skavens est de contrôler le monde de la surface. Tout individu qui ne périt pas lors de l'attaque initiale devient esclave des vainqueurs. De nombreuses aventures pour groupe de skavens peuvent être jouées dans le cadre de la Grande Ascendance de la race. L'infiltration de communautés humaines pour en corrompre les dirigeants et semer la discorde est une mission particulièrement honorable pour des aventuriers skavens.

CONTRE LES SKAVENS

Les idées d'aventure que nous vous proposons ici s'adressent à des aventuriers traditionnels. Les skavens sont ici de toute évidence dans la partie adverse. Cela dit, chacune de ces suggestions peut facilement être adaptée pour une campagne où les personnages joueurs sont au contraire des skavens. Il suffira alors en quelque sorte d'échanger les rôles, et d'opposer les PJ (les skavens donc) aux races de la surface qui tentent d'enrayer leur progression.

Enlèvement/sauvetage

Quelqu'un a disparu et on demande aux PJ d'enquêter sur cette affaire. La victime peut être un ami ou un parent d'un membre du groupe, afin que l'affaire devienne personnelle. Mais il peut aussi s'agir d'un parfait étranger, auquel cas une récompense consistante doit être promise à ceux qui le retrouveront. Les skavens sont bien entendu responsables de l'enlèvement, que bien des choses peuvent expliquer. Il se peut que la victime ait négocié avec les skavens et qu'elle ait obtenu plus que ce qu'elle escomptait. Elle peut aussi faire partie des malheureux élus d'un raid esclavagiste. Elle sera alors découverte enchaînée avec d'autres victimes pitoyables.

Si l'on prend le point de vue des skavens, cette aventure peut facilement être inversée. Les PJ constituent alors le groupe de ravisseurs. Ces skavens doivent préparer l'enlèvement, avant de faire face aux conséquences inévitables de leurs actions. Mais les rôles de base peuvent être conservés si l'on imagine des skavens envoyés rechercher l'un des leurs, fait prisonnier par un groupe d'humains chasseurs de monstres déterminés à prouver l'existence des hommes-rats à l'Empire toujours sceptique. La société skaven ne peut permettre une telle chose et le captif doit être délivré ou tué (auquel cas son corps devra disparaître).

Assassins

Quelqu'un est désigné comme cible d'un assassin skaven très efficace. Dans le pire scénario, le tueur n'est autre que l'un des redoutables assassins du clan Eshin, qui ne reculera devant rien pour voir mourir sa proie. Les personnages joueurs doivent protéger la cible, mais également découvrir pourquoi elle est sous le coup d'un contrat. Cette personne en sait-elle trop ? L'assassin a-t-il été engagé par un adversaire humain ou par le conseil des Treize qui cherche à faire taire la cible ?

Dans le cas d'un groupe de skavens, la mission sera d'assassiner la cible, mais on peut également imaginer qu'ils doivent protéger un allié des surins empoisonnés du Clan Eshin.

Bête en liberté

Qu'elle se soit échappée ou qu'on l'ait relâchée exprès, l'une des créatures expérimentales du clan Moulder libère sa furie sur une communauté rurale. Les personnages joueurs sont attaqués par le monstre ou découvrent les déprédations laissées par la bête. Les villageois demandent aux personnages de traquer la créature. Il peut n'y en avoir qu'une ou, au contraire, une meute entière qui sévit de concert ou chacun de son côté. Cette aventure donne également de bons résultats dans une campagne plus urbaine, notamment si les monstres s'en prennent aux quartiers défavorisés d'un bourg.

Il sera très facile d'adapter cette idée à un groupe de personnages skavens. Ils pourront être engagés par le clan Moulder pour contrôler les agissements de la bête afin de s'assurer qu'elle n'est pas capturée ou tuée. À moins qu'il ne faille au contraire la ramener dans les fosses du clan, les PJ étant alors les plus à même de mener la tâche à bien.

Chantage à la sauce skaven

Les skavens font chanter une personne influente pour servir leurs infâmes machinations. Les PJ devront démasquer les malfaiteurs ou aider le pion à prouver son innocence. Les immondes hommes-rats peuvent également obliger leur pantin à les aider, à moins qu'il ne s'agisse d'un criminel persuadé de se servir des skavens (alors que c'est tout le contraire). Quoi qu'il en soit, les skavens perdent rarement leur temps à faire chanter des humains peu influents, si bien que les PJ devront probablement en découdre avec les valets, les serviteurs et même les ennemis humains de la cible du chantage.

Si les PJ sont des skavens, ils peuvent être ceux que l'on envoie soumettre l'aristocrate ou le politicien humain au chantage. Ils risquent alors de se retrouver confrontés à ses gardes du corps, à sa convoitise et à des aventuriers qui s'efforcent de redresser les torts que perpètrent les skavens.

L'engin du jugement dernier

Le clan Skryre a mis au point un appareil effroyable, capable de dépouiller une parcelle de terre de toute vie organique. Les PJ doivent trouver cet engin et mettre la main dessus ou le détruire avant que les technomages aient le temps de mettre leur menace à exécution. Si les personnages envisagent de détruire la machine, ce sera à leurs risques et périls, car tout dégât qui lui est infligé peut l'activer. De même, s'ils ont l'intention de s'emparer de la chose, les dilemmes moraux ne manqueront pas de pointer le bout du nez. Peut-on confier la garde d'une technologie aussi terrible à l'Empire ? Peut-on la confier à quiconque ?

À l'inverse, des personnages skavens peuvent être assignés à la protection de l'engin ou à le récupérer s'il a été dérobé, ou, pire encore, à procéder aux premiers essais.

La Grande Ascendance

Les skavens n'ont de cesse de se préparer et de fomenter la Grande Ascendance. Ce thème de l'invasion peut s'appliquer à une aventure unique ou constituer le cœur de toute une campagne. Les PJ pourront tenter d'enrayer cette tentative ou d'en découvrir les plans juste avant le début des opérations. Il faudra également avertir les autorités, ce qui est plus facile à dire qu'à faire. Une fois que commencera l'invasion, plus personne ne pourra en revanche la nier, mais il sera alors probablement trop tard.

Dans le cas de PJ skavens, il leur faudra peut-être préparer l'invasion ou du moins y participer au sein d'un groupe d'éclaireurs ou d'une autre unité militaire indépendante.

Enquête sur un meurtre

Un ami ou un allié des PJ est retrouvé assassiné et le groupe va devoir retrouver le coupable. Ce type d'aventure demandera une part d'enquête et d'entrevues avant que les choses commencent à se préciser. Si les personnages font mine de trouver le responsable du meurtre, ils risquent de devoir affronter les skavens ou leurs serviteurs humains, qui feront tout pour les réduire au silence.

Des PJ skavens pourront être les criminels. Il leur faudra alors planifier le meurtre et le mener à bien, le plus discrètement possible. Et ils devront effacer leurs traces une fois le forfait commis. Inversement, les skavens peuvent vouloir enquêter sur le meurtre de l'un des chefs de l'Empire Souterrain.

Peste et épidémies

Une étrange maladie particulièrement virulente a fait surface et les personnages doivent en découvrir la source, le mode de transmission et le remède. Au cours de leurs investigations, les PJ s'exposent au risque permanent de contracter la maladie, qui n'est bien entendu qu'une création du clan Pestilens ou du clan Flem, libérée sur une petite communauté en guise d'expérience, afin de voir à quelle vitesse l'épidémie se répand et tue ces répugnantes choses-hommes.

De telles épidémies se déclarent souvent dans les tanières de l'Empire Souterrain. On peut imaginer que des PJ skavens soient envoyés pour déterminer si une maladie de ce type présente quelque intérêt contre les habitants du monde de la surface. Le groupe peut compter un ou plusieurs membres du clan Pestilens qui souhaiteront satisfaire leur curiosité à l'égard de cette nouvelle affection. Quoi qu'il en soit, les skavens risqueront comme leurs homologues humains de contracter la maladie et d'en subir les conséquences.

Chasse au trésor

La piste d'un puissant artefact ou d'un fabuleux trésor se déclare et les PJ vont tenter de le retrouver pour le bien de l'Empire ou celui de leur bourse. Dans leur quête, les personnages doivent faire face à des skavens qui ont les mêmes intentions qu'eux. Que le groupe soit constitué d'humains ou de skavens, ce sont les relations entre ces ennemis héréditaires qui vont produire tout le sel de l'aventure. Surprise particulièrement croustillante, les forces du Chaos pourront également faire leur apparition et tenter de s'enfuir avec les objets en question. C'est alors que les hommes-rats et les hommes tout court seront peut-être amenés à travailler main dans la main pour vaincre les hordes du Chaos, avant bien sûr de se taper les uns sur les autres.

Mission de reconnaissance dans l'Empire Souterrain

Un groupe d'aventuriers part explorer l'Empire Souterrain, afin de reconnaître les lieux et de cartographier les tunnels environnants. Ils peuvent être engagés par un représentant du gouvernement qui se demande si ces histoires de skavens ne sont vraiment que des légendes. Ils peuvent aussi agir pour leur propre compte dans l'espoir d'endiguer le développement de cette vermine. Ils ne manqueront pas de croiser des skavens dans leur exploration, ainsi que bien d'autres périls souterrains.

À l'envers de cette médaille (ou de ce fragment de malepierre, c'est selon), on peut imaginer un groupe de skavens qui surveille la position de l'ennemi et éprouve les points vulnérables des égouts d'une communauté humaine. Les skavens ont peut-être eu vent d'un groupe d'explorateurs humains qu'ils vont devoir éliminer avant qu'une trop grande partie de leur univers ne soit révélée à leurs ennemis du dessus. Quoi qu'il en soit, les skavens sont chez eux et quiconque pénètre dans leur domaine est forcément en position de faiblesse.

Bestiaire de l'Empire Souterrain

Pour un étranger, le réseau de l'Empire Souterrain n'est qu'une suite sans fin de grottes et de tunnels, interrompue de temps à autre par une colonie skaven. Cette perception n'est pas totalement erronée, mais les galeries ne sont pas aussi vides qu'on pourrait le croire. Au contraire, l'Empire Souterrain est la demeure de bien des choses, qui doivent toutes se partager les mêmes ressources limitées que les skavens. Bien que ces créatures aient appris à respecter la domination de leurs maîtres skavens, elles n'hésiteront pas à croquer un petit guerrier des clans de temps en temps.

Bruit, grattements, cris, enfer…je…je…

—Explorateur anonyme de l'Empire Souterrain

Crois-moi qu'ça grouille de drôles d'bestioles là-d'sous, mon gars. Fais gaffe où tu mets les pieds.

—Un égoutier de Nuln

Rencontres dans l'Empire Souterrain

L'Empire Souterrain est un monde à part entière, où les occasions d'aventure, les dangers et les intrigues sont aussi nombreux que dans n'importe quel royaume de la surface. Quand on voyage dans ces boyaux enténébrés, il est souvent préférable de faire des ellipses sur les transitions d'un site à un autre. Quand ces voyages ralentissent les choses, il peut être bon d'improviser une rencontre aléatoire, ne serait-ce que pour égayer la séance de jeu.

Pour ce faire, il vous suffit de jeter les dés et de consulter la **Table 7–1 : rencontres aléatoires**. Cette table est spécifiquement conçue pour les rencontres se déroulant en dehors des zones à forte densité de population. Elle correspond en fait aux rencontres dans les parties sauvages de l'Empire Souterrain. N'hésitez pas à ajouter à cette table d'autres monstres que vous jugerez opportuns, notamment des créatures des guides de *Karak Azgal* et du *Tome de la Corruption*.

Charogneur

C'est grâce aux charogneurs que les skavens n'ont pas besoin d'enterrer leurs morts. Ces rongeurs d'un mètre cinquante de long, aux allures de taupe, se nourrissent d'os et trouvent leur bonheur en périphérie des communautés skavens. Ils sont totalement dépourvus de vision, mais leur odorat surdéveloppé leur permet de repérer à distance les cadavres relativement frais. Les charogneurs se servent de leurs énormes incisives dentelées pour dévorer le squelette jusqu'à la dernière esquille. La chair encore chaude ne les intéresse pas, mais ils combattront farouchement si leur territoire de reproduction est envahi ou si leur réserve de nourriture est menacée. Il arrive qu'une portée de ces créatures débarque dans un cimetière humain et plus d'un aventurier a reçu quelques piécettes d'un prêtre de Morr pour avoir renvoyé les bêtes à leur régime habituel.

TABLE 7-1: RENCONTRES ALÉATOIRES

1d100	Créatures rencontrées	Nombre de créatures
01–04	Adorateurs du Chaos (*BVM*)	2d10
05–07	Araignée géante (*BVM*)	1
08–10	Aventuriers (*WJDR*)	1d10
11–14	Charogneurs (*FRC*)	1d10/2
15–16	Corail des cavernes (*FRC*)	1
17–20	Débouleurs (*FRC*)	1d10+2/3
21–23	Démon mineur (*WJDR*)	1
24–25	Diablotins (*WJDR*)	1d10/2
26–28	Fantôme (*BVM*)	1
29–31	Geckomandre (*FRC*)	1d10/5
32–34	Gobelins (*WJDR*)	2d10
35–37	Gobelins de la nuit (*BVM*)	2d10
38–41	Hommes-bêtes (*WJDR*)	1d10
42	Hydre (*BVM*)	1
43–45	Malesouris (*FRC*)	1d10/2
46–48	Malevase (*FRC*)	1
49–50	Minotaure (*BVM*)	1
51–58	Mutants (*WJDR*)	2d10
59–60	Nuée de rats (*FRC*)	1
61–63	Orques (*WJDR*)	1d10+5
64	Rat-loup (*FRC*)	1d10+2/3
65	Rat-ogre (*FRC*)	1
66–67	Rats de la peste (*FRC*)	1d10+5
68–69	Rats géants (*FRC*)	2d10
70–71	Revenant (*WJDR*)	1
72–75	Skavens (*FRC*)	Consultez la **Table 4–1 : détermination aléatoire d'unités skavens**.
76–77	Spectre (BVM)	1d10/2
78–80	Squelettes (*WJDR*)	1d10
81–83	Squigs (*BVM*)	1d10
84–86	Trégara (*FRC*)	1d10/5
87–90	Troll (*BVM*)	1
91–94	Vers lanternes (*FRC*)	1d10/2
95–97	Vipère cavernicole (*FRC*)	1
98–99	Zombies (*WJDR*)	2d10
100	Au choix du MJ	Variable

BVM = Bestiaire du Vieux Monde ; FRC = Fils du Rat Cornu

CHAROGNEUR

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32%	0%	40%	32%	36%	18%	41%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	4	3	4	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation +10%, Perception +20%, Pistage
Talents : Armes naturelles, Sens aiguisés, Valeureux
Règles spéciales :
- *Dents hachoirs :* les dents des charogneurs peuvent trancher à peu près n'importe quoi. Les dégâts infligés par leur morsure passent outre les deux premiers points d'Armure.
- *Fouisseur :* le charogneur peut se déplacer en creusant dans la terre à la moitié de sa valeur de Mouvement.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dents
Perspective d'Éradication : Assez facile

Corail des cavernes

Le corail des cavernes est une sorte de champignon prédateur aquatique qui pousse dans les mares et bassins souterrains, sous un aspect qui rappelle le corail. Comme une anémone de mer ou du vrai corail, la créature enveloppe ses proies de ses tentacules, avant de les emporter sous la surface de l'eau jusqu'à ce qu'elles se noient. Les vrilles ramènent alors la dépouille jusqu'à la masse principale du champignon, qui s'en nourrit. Bien qu'il soit plutôt rare dans les points d'eau les plus souterrains, le corail des cavernes prospère dans les rivières, les lacs et les mares relativement proches de la surface. Ses vrilles à section tubulaire partent d'un noyau central et ondulent au gré du courant.

CORAIL DES CAVERNES

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	0%	35%	55%	45%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	3	5	0	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : Armes naturelles, Sans peur
Règles spéciales :
- *Vrilles agrippantes :* le corail des cavernes effectue un test de Capacité de Combat contre toute créature qui entre en contact avec son corps. En cas de réussite, le corail agrippe la créature et l'attire sous la surface de l'eau pour tenter de la noyer (cf. Asphyxie, *WJDR*, page 136). Chaque round au-delà du premier, la créature ainsi entravée peut tenter de se libérer en réussissant un test de Force opposé ou simplement un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** en fonction de la manière dont elle compte s'en sortir (en misant sur sa force ou en se contorsionnant). Dans tous les cas, cette action demande une action complète. Les attaques effectuées contre des créatures entravées bénéficient d'un bonus de +20%.
- *Dénué de conscience :* les coraux des cavernes n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ni rater) de test basé sur ces caractéristiques.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : tentacules
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Débouleur

Également connus sous le nom de chevaux-rats, les débouleurs sont selon toute vraisemblance le résultat d'une expérience manquée du

clan Moulder. Ces monstruosités à six pattes devaient être des bêtes de somme, dotées de la force des rats-ogres pour tirer les chariots à la mine et les cloches hurlantes. Mais les chefs de clan comprirent vite que l'équivalent en esclaves consommait bien moins de nourriture et se motivait beaucoup plus aisément par la terreur. Le clan Moulder laissa donc les débouleurs en liberté. Il semblerait que ces derniers aient survécu et les skavens s'en nourrissent désormais de temps à autre. Bien qu'elles soient d'une vitesse terrifiante, ces créatures paniquent facilement dans les escarmouches. Vu qu'elles ne se nourrissent que de déchets, elles ne sont guère une menace pour les hommes et les créatures de l'Empire Souterrain. Mais lorsqu'elles déboulent en masse, elles peuvent affoler une armée entière et les skavens profitent de cet avantage chaque fois qu'ils le peuvent.

DÉBOULEUR

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	55%	47%	25%	5%	20%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	20	5	4	9	0	0	0

Compétences : Perception
Talents : Armes naturelles, Coups assommants, Coups puissants, Sens aiguisés, Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Débandade :* le débouleur peut effectuer une action de course sans que les attaques au corps à corps qui lui sont destinées bénéficient du bonus habituel de +20%. Si le débouleur se déplace dans la case d'un personnage, ce dernier doit réussir un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** sous peine de se retrouver à terre (les malus habituels s'appliquent). Tant qu'un individu est à terre, il risque d'être piétiné par les autres débouleurs ; la parade n'est alors pas possible contre ces attaques qui bénéficient de l'attribut percutante.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Geckomandre

Les nombreux sites volcaniques et géothermiques de l'Empire Souterrain sont habités par diverses créatures étranges et merveilleuses. Rentrent dans cette catégorie les geckomandres, ces lézards de feu de la taille d'un chien, qui chassent en meutes et changent la couleur de leurs écailles pour se fondre dans l'environnement. Les geckomandres sont des reptiles au sang chaud, qui vivent sous les températures les plus élevées. Il leur arrive de quitter leur antre pour chasser, mais ils ne peuvent survivre plus d'un jour ou deux dans la fraîcheur relative du reste de l'Empire Souterrain.

Les geckomandres mesurent jusqu'à 1,20 mètre de long, pour atteindre 60 cm au garrot. Leurs écailles épineuses présentent une couleur naturelle brun-rouge, mais les créatures sont capables d'adapter les teintes de leur peau à volonté, à l'instar d'un caméléon. Les geckomandres peuvent également exhaler des bouffées de gaz extrêmement chaud, tout en faisant tomber et en agrippant leurs ennemis avec leur langue élastique.

GECKOMANDRE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28%	36%	34%	32%	45%	12%	34%	

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8	3	3	6	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Perception +10%
Talents : Armes naturelles, Camouflage souterrain, Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Langue préhensile :* au prix d'un test de Capacité de Tir, le geckomandre peut dérouler sa langue pour attraper une créature située dans un rayon de 6 mètres (3 cases). En cas de réussite, la langue s'enroule autour de la victime et l'entrave. Tant qu'elle est prise, la cible ne peut rien faire d'autre que de tenter de se libérer. Une créature ainsi entravée peut essayer de se soustraire à la langue en réussissant un test de Force opposé ou simplement un **test d'Agilité Assez difficile (–10%)** en fonction de la manière dont elle compte s'en sortir (en misant sur sa force ou en se contorsionnant). Dans tous les cas, cette action demande une action complète. Les attaques effectuées contre des créatures entravées bénéficient d'un bonus de +20%. Le geckomandre peut rétracter sa langue et mordre au prix d'une demi-action.
- *Mimétisme :* le geckomandre est capable de changer de couleur pour se fondre dans son environnement, ce qui lui confère un bonus de +20% aux tests de Dissimulation.
- *Sang chaud :* le geckomandre est naturellement acclimaté aux environnements très chauds. Il ne subit aucune forme de dégâts par les flammes ou la chaleur.
- *Souffle brûlant :* une fois par round, le geckomandre peut cracher une bouffée de gaz extrêmement chaud (action gratuite). Prenez le gabarit de flammes. Toute créature prise dans la zone subit deux attaques d'une valeur de dégâts de 2 contre lesquelles l'armure et le bonus d'Endurance ne peuvent rien.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 2, bras 1, corps 1, jambes 1
Armes : crocs et griffes
Perspective d'Éradication : Moyenne

Malesouris

Les grottes supérieures de l'Empire souterrain accueillent des centaines d'espèces différentes de chauves-souris. Mais il y a d'autres chiroptères dans l'univers enténébré de ces tunnels sans fin. Il existe une espèce qui vit dans les entrailles de la terre, plus profond encore que Malefosse, et qui se nourrit de malepierre, ce qui explique son nom : la malesouris. La vigilance des mineurs skavens à l'égard de ces monstres est constante, car les mines d'hommes-rats ne sont jamais loin des filons de malepierre.

D'aspect, les malesouris ressemblent à des chauves-souris ordinaires, si ce n'est que leur fourrure est particulièrement blafarde et qu'elles sont obèses, leur corps déformé par l'exposition à la malepierre. En raison de leur taille extraordinaire, qui peut avoisiner celle d'un cheval, les malesouris sont incapables de voler. Au lieu de cela, elles rampent sur le sol et les parois de leur domaine souterrain à une vitesse surprenante. À l'instar des autres chiroptères, elles émettent des sons suraigus pour créer une sorte de sonar qui leur permet d'évoluer dans les ténèbres totales.

MALESOURIS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	0%	24%	20%	48%	12%	16%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8	2	2	6	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Perception +10%
Talent : Acuité auditive, Armes naturelles, Camouflage souterrain, Résistance au Chaos
Règles spéciales :
- *Cri assourdissant :* une fois tous les trois rounds, la malesouris peut produire un puissant cri pour désorienter ses adversaires. Centrez le grand gabarit sur la malesouris. Toute créature prise dans la zone d'effet doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** sous peine d'être assourdie pendant 1d10 heures.
- *Écholocation :* les malesouris peuvent se repérer et détecter leurs proies en poussant des cris suraigus.
- *Morsure corruptrice :* toute créature qui subit les dégâts d'une morsure de malesouris doit réussir un test d'Endurance sous peine de développer une mutation en 1d10 jours.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : morsure
Perspective d'Éradication : Assez facile

Malevase

La malevase est une créature vivante, douée d'une conscience limitée, née d'expériences parfaitement contre nature à base de malepierre dans un environnement fermé. Cette vase collante luit de la même teinte que la pierre impie et brûle la peau comme les salves d'un lance-feu. Mais c'est par sa faim de métal que la créature est la plus dangereuse, en particulier par son avidité du fer et du cuivre. Elle a un besoin constant de ces substances et rampe sur de longues distances pour se les procurer. Les ingénieurs skavens accumulent des piles de métal de récupération qu'ils jettent à intervalles réguliers dans les mares de malevase, pour éviter que leur travail ne se dissolve (et explose) sous leurs yeux. Quand ils n'ont plus de ferraille, les skavens sacrifient leurs esclaves, la malevase trouvant plus ou moins son compte dans les traces de minerai présent dans le sang des victimes.

MALEVASE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	0%	41%	10%	5%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	36	4	1	1	0	0	0

Compétences : aucune
Talents : aucun
Règles spéciales :
- *Dénué de conscience :* les malevases n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Elles ne peuvent donc pas entreprendre (ni rater) de test basé sur ces caractéristiques.
- *Corrupteur :* les personnages qui se retrouvent à 0 point de Blessures à la suite d'un affrontement avec une malevase doivent aussitôt réussir un test d'Endurance sous peine d'acquérir une mutation.
- *Vase :* cette créature tient plus du phénomène surnaturel que d'une bête. Elle ne peut être assommée, est immunisée contre la Peur, la Terreur, le poison, les maladies et tous les sorts, compétences et effets qui passent par la manipulation des émotions ou de l'esprit. Seuls les sorts, le feu et les armes magiques peuvent lui infliger des dégâts, les flammes ordinaires ne lui faisant qu'un point de dégâts par attaque réussie. Toutes les attaques sont considérées comme ciblant le corps et les règles de la mort subite sont susceptibles de s'appliquer à chaque fois. Au combat, les vases ne peuvent effectuer que des attaques standard, des attaques rapides ou des actions de mouvement.
- *Voracité métallique :* si l'attaque de la malevase atteint une zone protégée par une armure métallique (mailles ou plaques), elle n'inflige aucun dégâts, mais réduit les points d'Armure de la zone de 1. Une fois que la créature a dévoré 12 points d'Armure de cette manière, elle cesse le combat et redevient stagnante pendant 24 heures. Il est donc possible de « vaincre » une malevase en lui jetant suffisamment de pièces d'armure (test de Capacité de Tir avec un bonus de +20%). Si vous employez les règles de base d'armure, cela revient à transformer une armure lourde en armure moyenne, ou une armure moyenne en armure légère. Autrement, 150 points d'encombrement de métal suffisent, tout comme le sang de 20 personnes.

Armure : aucune
Points d'Armure : corps 0
Armes : appendices gluants
Perspective d'Éradication : Très difficile

Mère-rate

Ces obèses usines à hommes-rats sont les seules femelles skavens connues. Chacune pèse au moins 300 kilos et mesure trois mètres du museau à la pointe de la queue. Sur leur corps mou saillissent des dizaines de protubérances qui suintent du lait nauséabond avec lequel elles nourrissent leurs portées. Souvent aveugles et infirmes, ces créatures sont impotentes et doivent compter sur l'assistance des mâles castrés pour survivre. Elles passent l'essentiel de leur temps dans un état d'euphorie instillé par l'application constante d'hallucinogènes et diverses drogues.

MÈRE-RATE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
24%	0%	41%	63%	12%	6%	57%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	26	4	6	2	0	0	0

Compétences : Perception +10%
Talents : Armes naturelles, Acuité auditive, Rage noire, Résistance aux maladies, Sixième sens, Terrifiant
Règles spéciales :
- *Reproductrice :* quand elle est bien nourrie et soignée, la mère-rate est capable de mettre bas à 1d10 enfants-rats braillards par semaine. Ces derniers ne mettent ensuite que deux à trois semaines avant d'être considérés comme des adultes.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dents
Perspective d'Éradication : Moyenne

Nuée de rats

Les nuées de rats sont des colonies de ces rongeurs, qui ont formé un genre de communauté mobile. L'instinct naturel de cet animal le pousse à se rassembler avec ses congénères et les nuées exacerbent cette capacité à se déplacer comme un seul rat, car les liens se

renforcent par la procréation, l'odorat et l'application de drogues et de divers stimulants. Pour ces rats, le fait d'évoluer en dehors de la nuée est aussi peu naturel que de se diriger droit vers les flammes ou tenter de respirer sous l'eau. Un chef de meute expérimenté est capable de diriger ces amoncellements de vermines sur le champ de bataille et de les orienter à sa guise. Chaque nuée compte plus de cent rats bruns, noirs ou blancs. La vue d'une telle horreur suffit souvent à faire prendre ses jambes à son cou à n'importe quel citoyen moyen de l'Empire, ainsi qu'à plus d'un combattant.



NUÉE DE RATS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32%	0%	48%	36%	48%	6%	12%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	4	3	6	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Esquive, Natation +10%, Perception +20%
Talents : Armes naturelles, Effrayant, Frénésie, Sens aiguisés, Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Nuée :* quand une nuée de rats parvient à infliger des dégâts à un adversaire, elle rentre aussitôt dans sa case. Dans les rounds qui suivent, la nuée bénéficie d'un bonus de +20% aux tests de Capacité de Combat contre cette cible. Cette dernière subit quant à elle un malus de –20% à tous ses tests, tant qu'elle est submergée par les rats. Quand la nuée de rats se retrouve à 0 point de Blessures, elle se disperse et les rats qui la composent s'enfuient de tous côtés.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : beaucoup de dents
Perspective d'Éradication : Difficile

Rat de la peste

Les rats ont toujours constitué les lignes avant des assauts skavens. Bien que les rats et les hommes-rats partagent de nombreuses caractéristiques, comme leur nom l'indique, les skavens n'hésitent pas à soumettre ces rongeurs à leur volonté et à les lancer par vagues contre les épées avides de leurs ennemis. C'est ainsi que les petites créatures se sont toujours sacrifiées pour cette espèce corrompue.

Animés par leur imagination enfiévrée, les skavens du clan Pestilens ont poussé plus loin le recours aux rats. Parfaitement conscients que ces muridés sont porteurs de maladies, ils ont développé une race spéciale pour répandre l'une des épidémies les plus virulentes que le monde ait jamais connues : la pourriture de Neiglish. Ils ont donc trempé des rats géants dans leurs chaudrons bouillonnants pour les imprégner de la malignité de leur pierre favorite. Les rats montrent alors un appétit dévorant, se reproduisent à un rythme infernal et deviennent les vecteurs d'une épidémie extrêmement ravageuse. Heureusement, les rats de la peste restent rares et quand la nourriture vient à manquer, leur premier réflexe est de se jeter les uns sur les autres jusqu'à ce qu'il n'en reste plus.

Les rats de la peste ressemblent à de gros rats avec des plaques de fourrure brune sur une peau manifestement malade. Un liquide orange coule sans arrêt de leur museau, pour mieux semer la contagion où qu'ils aillent. Pire, la plupart de ces créatures souffrent des ravages de l'épidémie qu'ils transportent et il leur manque bien souvent un membre ou deux, une patte, la moitié du crâne, etc. De nombreuses personnes disent avoir vu ces pitoyables créatures se ronger directement l'arrière-train en guise de repas.

RAT DE LA PESTE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28%	0%	36%	30%	48%	18%	21%	12%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	3	3	6	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux +10%, Dissimulation, Natation +10%, Perception +10%
Talents : Armes naturelles, Sens aiguisés, Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Vecteur épidémique :* les rats de la peste sont porteurs de la pourriture de Neiglish (cf. *WJDR*, page 136). Chaque fois qu'un rat de la peste inflige des dégâts, le sujet doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** sous peine de contracter cette horrible maladie.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dents
Perspective d'Éradication : Moyenne

Rat géant

Les rats géants sont des rongeurs aux proportions démesurées qui sévissent dans les égouts des cités de l'Empire, entre autres lieux. Les infâmes hommes-rats s'en servent comme troupes de choc. Les rats géants évoluent généralement en groupes d'au moins dix créatures et préfèrent surgir en masse sur leurs proies. Seul, le rat géant aura tendance à fuir plutôt qu'à combattre, à moins qu'il ne croie son adversaire blessé ou incapable de se défendre.

RAT GÉANT

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	31%	30%	42%	14%	18%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	7	3	3	6	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Natation +10%, Perception +10%
Talents : Armes naturelles, Sens aiguisés, Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dents
Perspective d'Éradication : Assez facile

Rat-loup

Il y a bien longtemps de cela, le clan Moulder tenta de mélanger le sang skaven avec celui des grands loups de Kislev. Il en résulta un monstre sanguinaire, dont la haine était tout juste contenue par les maîtres corrupteurs. Le clan dut en revanche abandonner l'idée de dresser ces créatures incontrôlables pour la guerre et se résolut à les détruire, ce qu'il parvint à faire, à l'exception de quelques spécimens qui s'échappèrent dans les boyaux de l'Empire Souterrain. Depuis lors, la plupart ne sont jamais réapparus, mais d'autres sont restés pour traquer leurs créateurs skavens.

Les rats-loups se reconnaissent d'emblée par leur apparence à la fois skaven et canine. Ils sont recouverts d'une épaisse fourrure grise tachetée de blanc et leurs pattes sont plus courtes que celles de leurs ancêtres skavens, ce qui donne l'impression qu'ils sont toujours prêts à bondir. Ils se déplacent naturellement à quatre pattes, ce qui ne rend que plus terrifiante leur capacité à attraper des objets avec leurs pattes antérieures pour les manipuler. Leur queue est longue, claire et nue, et leur large tête de rat est garnie des canines acérées et jaunies d'un loup.

RAT-LOUP

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32%	0%	34%	32%	44%	18%	25%	8%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	6	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux +10%, Natation, Perception +10%, Pistage +10%, Survie
Talents : Armes naturelles, Camouflage souterrain, Sens aiguisés, Vision nocturne,
Règles spéciales :
• *Odorat :* les rats-loups ont un odorat particulièrement développé. Ils bénéficient d'un bonus de +30% aux tests de Pistage.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dents et griffes
Perspective d'Éradication : Moyenne

Rat-ogre

Chef-d'œuvre de l'expression « artistique » décadente du clan Moulder, les rats-ogres sont des bêtes meurtrières, un croisement contre nature de plusieurs créatures auxquelles on a greffé une mixture de malepierre et appliqué une dose de démence. Chacun d'entre eux est soumis à une longue série d'expériences censées stimuler les traits recherchés par son créateur, telle une soif de sang exacerbée ou une férocité aveugle. Il est fort probable qu'un certain nombre d'entre eux présentent en effet du sang ogre parmi leur héritage, mais seuls les plus anciens maîtres manipulateurs pourraient le dire. Ils se présentent généralement sous la forme de skavens extrêmement musculeux de trois mètres au garrot, la plupart étant horriblement difformes ou affublés de divers implants, aussi bien métalliques que carnés. Les rats-ogres ne vivent que pour tuer. Ils ne sont pas les combattants les plus rusés, mais leur force démesurée et leur capacité à supporter les coups compensent largement cette faiblesse.

RAT-OGRE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	0%	54%	47%	25%	12%	17%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	28	5	4	6	0	0	0

Compétences : Escalade, Esquive, Intimidation +10%, Perception
Talents : Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Effrayant, Sans peur, Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Besoin d'instructions :* les rats-ogres sont toujours dressés dans un seul but : combattre sous les ordres d'un dresseur du clan Moulder. Sans instructions claires ou le contrôle d'un skaven, ces créatures ne savent pas quoi faire. Les rats-ogres attaquent et tentent de tuer tout ce qui les agresse, mais dès lors qu'ils n'ont plus personne pour les diriger et qu'ils n'ont pas d'instructions à suivre, leur comportement n'a ni queue ni tête. Un rat-ogre livré à lui-même doit réussir un test de Force Mentale s'il cherche à faire autre chose que rester sur place en bavant et en regardant dans le vide.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes
Perspective d'Éradication : Difficile

Trégara

La carapace couleur de pierre de la trégara se fond souvent dans la voûte d'un tunnel, du moins jusqu'au moment où la créature brandit sa pince et agrippe sa proie insouciante. D'une forme proche de la mante religieuse, la trégara est un insecte cavernicole aveugle, qui repère ses victimes grâce aux vibrations de l'air. Ces créatures peuvent atteindre jusqu'à 2,40 m de long et leurs griffes et mandibules meurtrières sont à l'origine de nombreux cauchemars skavens.

TRÉGARA

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	0%	40%	35%	38%	18%	32%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	25	4	3	6	0	0	0

Compétences : Dissimulation +10%, Escalade +10%
Talents : Armes naturelles, Camouflage souterrain, Lutte
Règles spéciales :
- *Carapace :* l'exosquelette de la trégara lui confère 2 points d'Armure sur toutes les zones.
- *Grimpeur :* la pointe des pattes de la trégara est équipée de minuscules crochets qui lui permettent de mieux adhérer aux surfaces lisses. La trégara bénéficie d'un bonus de +20% aux tests d'Escalade.
- *Pattes barbelées :* les pinces de la trégara lui confèrent un bonus de +10% aux tests de Capacité de Combat lorsqu'elle effectue une prise.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2
Armes : griffes et mâchoire
Perspective d'Éradication : Difficile

Ver lanterne

Le ver lanterne est un carnivore intelligent qui recourt à une méthode unique pour attirer ses proies. Il s'agit en réalité davantage d'un mille-pattes que d'un ver. Cette créature accroche sa carapace parfaitement noire à la voûte des tunnels par le biais de ses centaines de pattes crochues. Dans cette position, la créature laisse pendre une longue antenne partant de sa tête, tige dont le bout luit et apparaît à distance comme une lanterne de mineur. Dès qu'une créature est à l'aplomb du ver, celui-ci se laisse tomber et enveloppe son repas avec son corps de près de six mètres de long. Pour parfaire l'illusion, les vers lanternes font disparaître les sources de lumière existantes et se positionnent au même endroit, ce qui en fait une des hantises des mineurs et ingénieurs des sous-sols. Les skavens, qui n'ont pas grand besoin de source lumineuse, évitent généralement le piège tendu par ces créatures, mais on sait qu'ils attirent parfois leurs poursuivants dans des sites infestés de vers lanternes.

VER LANTERNE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44%	0%	38%	38%	60%	24%	31%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
4	18	3	3	7	0	0	0

Compétences : Dissimulation, Perception
Talents : Armes naturelles, Contorsionniste, Effrayant, Fuite, Sens aiguisés, Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Carapace :* l'exosquelette du ver lanterne lui confère 2 points d'Armure sur toutes les zones.
- *Grimpeur :* grâce à leurs nombreuses pattes barbelées, les vers lanternes peuvent se déplacer sur les murs et les plafonds sans malus en Mouvement.
- *La mort venue d'en haut :* le ver lanterne n'a besoin que d'un **test de Dissimulation Facile (+20%)** pour bénéficier de la surprise.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2
Armes : mandibules, griffes
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Vipère cavernicole

Cet animal, qui fait partie des rares représentants de la faune indigène de l'Empire Souterrain, apparaît comme un serpent blanchâtre dénué d'yeux qui se nourrit de rats ordinaires et s'établit à proximité des courants géothermiques. La vipère cavernicole est très sensible aux vibrations et à la chaleur, ce qui lui permet de frapper dans l'obscurité totale comme si elle était douée de vision. Elle protège jalousement son territoire et inocule son venin dans les veines de toute créature de grande taille qui s'en approche. Les vipères cavernicoles font rarement plus d'un mètre vingt de long, mais certains rapports font état de spécimens atteignant sept mètres. Ces gigantesques serpents sont la hantise des skavens, qui en ont une peur presque viscérale.

VIPÈRE CAVERNICOLE

Profil principal

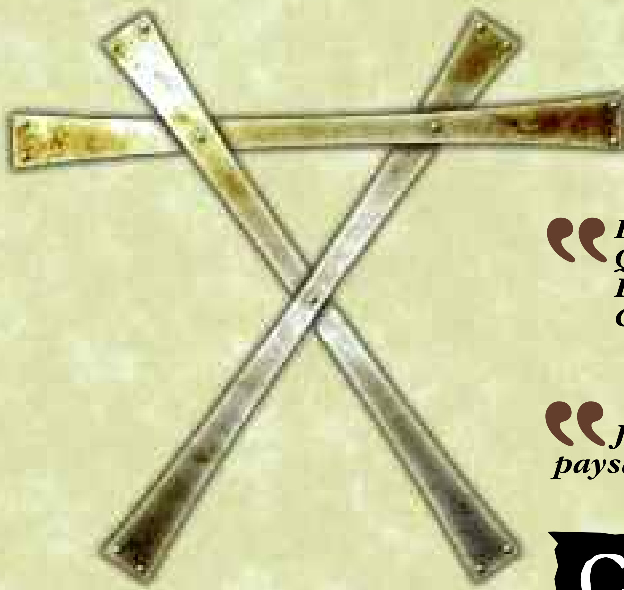
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	0%	15%	21%	35%	6%	16%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	6	1	2	3	0	0	0

Compétences : Dissimulation +10%, Perception +20%, Pistage +20%
Talents : Armes naturelles
Règles spéciales :
- *Aveugle :* les vipères cavernicoles n'ont pas d'yeux. Elles ne sont donc pas sujettes aux effets dépendant de la vision.
- *Morsure venimeuse :* toute créature qui subit des dégâts infligés par une morsure de vipère cavernicole se voit inoculer un poison mortel. Outre les dégâts de la morsure, la victime doit réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** sous peine de mourir en l'espace de 3 rounds plus 1 round par point de bonus d'Endurance, à moins de bénéficier d'un **test de Soins Assez difficile (–10%)** dans cet intervalle de temps.
- *Thermosensible :* les vipères cavernicoles perçoivent les sources de chaleur dans un rayon de 10 mètres (5 cases).

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : crocs
Perspective d'Éradication : Moyenne



LES ESCLAVES DU DESTIN

Les p'tits rats ont des gros rats,
Qui se chargent de les guider,
Et les gros rats ont des rats géants,
C'est comme ça à l'infini.

—Poème enfantin

Je ne vois aucun intérêt à combattre les chimères de paysans.

—Sir Aghmar, chevalier Panthère

Chapitre VIII

Les esclaves du destin est une aventure conçue pour des personnages ayant entamé leur seconde carrière. Elle se déroule à Dotternbach, un village du Wissenland, mais rien ne vous empêche de la situer dans un autre endroit. De ce point de vue, tout village abritant un peu de bétail conviendra. C'est peut-être la première fois que les personnages vont être confrontés aux infâmes hommes-rats ; si ce sont de véritables aventuriers, ce ne sera sans doute pas la dernière.

DÉBUT DE L'AVENTURE

Les esclaves du destin commence au moment où les personnages arrivent à Dotternbach. À vous de trouver un moyen de les y envoyer, mais voici quelques idées :

1. Un marchand de Nuln ou de Wissenburg frise l'apoplexie car la cargaison de laine qu'il attendait de Dotternbach n'est toujours pas arrivée. Étant donné qu'il subit des pénalités de retard avec chaque jour qui passe, il charge les PJ de se rendre au village pour voir ce qui se passe.

2. Un ami ou mentor de l'un des PJ s'est retiré à Dotternbach pour mener une vie paisible à la campagne. Cet individu peut leur offrir de l'aide (comme un conseil, de l'argent ou des contacts) dans le cadre d'une autre aventure, et ils se rendent donc à Dotternbach pour obtenir ce dont ils ont besoin.

3. Les PJ sont tout simplement en route vers un autre endroit et font une halte bienvenue au village. Si vous recourez à cette solution, l'affaire qui les occupe ne doit pas être trop pressante. Il est important qu'ils aient l'impression d'avoir un jour ou deux devant eux pour enquêter sur les événements qui agitent Dotternbach.

Toile de fond

Dotternbach est un village de bonne taille situé non loin de la capitale de la province, Wissenburg. Son économie, florissante, repose sur le commerce de la laine. Le Wissenburg étant situé dans le sud de l'Empire, la région a été épargnée par la Tempête du Chaos. Quelques hommes de Dotternbach ont beau s'être joints à une compagnie franche qui a traversé le village en direction du nord, la vie n'y a pas changé depuis des générations. Du moins était-ce encore le cas il y a trois semaines.

Au début, tout parut normal. Quelques moutons disparurent, mais il n'y avait là rien de totalement inhabituel. Mais les disparitions se poursuivirent et les villageois pensèrent être confrontés à des bandits organisés. Il y a deux semaines, c'est le meunier qui a disparu. Certains prétendent qu'il est parti, mais d'autres affirment qu'on l'a enlevé. Et puis les villageois ont commencé à entendre des bruits étranges la nuit et d'autres têtes de bétail se sont mises à disparaître. Trois jours avant l'arrivée des PJ, les pires craintes des villageois sont devenues réalité lorsqu'ils ont retrouvé le cadavre du sergent de la milice locale dans un champ. Non seulement a-t-il été tué, mais certaines parties de son corps ont disparu. Le village est aujourd'hui sur le point de basculer dans l'hystérie.

La cause de tous les malheurs de Dotternbach est un groupe d'esclaves skavens. Ils ont échappé au clan guerrier qui les retenait et se sont frayé un chemin au travers de tunnels désaffectés jusqu'à la région de Dotternbach. En arrivant, émaciés et affamés, ils ont commencé à se nourrir des moutons du village. Sachant que des groupes de poursuivants de leur clan doivent être à leur recherche dans l'espoir de les reprendre, ils se terrent maintenant sous le moulin de la communauté. Du reste, ils ont bien raison d'avoir peur car un groupe de chasseurs est effectivement présent sur la zone. Le sergent de la milice patrouillait dans les pâturages lorsqu'il tomba dans une embuscade visant les esclaves. Chasseurs et proies vont maintenant au-devant de l'affrontement et Dotternbach se trouve sur leur chemin. Seuls les PJ peuvent désormais porter secours au village.

Synopsis

L'aventure commence au moment où les PJ arrivent à Dotternbach. Ils découvrent un village en proie à la terreur. Seuls les villageois les plus courageux travaillent encore aux champs et la plupart des familles restent enfermées chez elle en attendant la fin de la crise. Certains habitants se méfient des PJ alors que d'autres les supplient de les aider. De toute évidence, il y a quelque chose qui cloche à Dotternbach.

Les PJ s'entretiennent avec plusieurs villageois et cherchent des indices. Leurs efforts sont quelque peu handicapés par les pluies torrentielles de la nuit précédente, qui ont effacé les traces les plus récentes. Finalement, ils découvrent une sorte de terrier sous le moulin. Les esclaves skavens s'y cachent et les PJ peuvent s'en débarrasser sans trop de difficultés, si bien qu'ils auront à juste titre le sentiment que ces monstres ne représentaient pas une réelle menace. Miraculeusement, ils découvrent aussi dans le terrier un homme prénommé Hubert. Lui aussi était un esclave des skavens et a réussi à fuir en compagnie des autres. Cet asservissement a brisé son esprit et son corps, mais il reste assez lucide pour expliquer ce qui lui est arrivé. Il va également révéler aux PJ un point crucial : un groupe de chasseurs skavens est dans la région. S'ils ne parviennent pas à ramener les esclaves en fuite, ils risquent de fondre sur Dotternbach pour en prendre de nouveaux. Il revient donc aux PJ de protéger le village des pillards sans quoi des citoyens impériaux seront une fois encore réduits en esclavage par les ignobles hommes-rats.

Structure de l'aventure

Ce scénario ne propose que deux rencontres programmées : le terrier des esclaves et le groupe de chasseurs. Le reste de l'aventure est de l'enquête dont la progression et le rythme dépendent surtout des PJ. C'est pour cela que la section qui suit s'attache avant tout aux habitants de Dotternbach. Les PNJ importants connaissent des détails qui permettront aux PJ d'élucider le mystère à grand renfort de questions et de tests de Commérage. Comme toujours, c'est au MJ de fixer l'impact qu'auront les jets de dés sur l'aventure.

Bien entendu, la menace skaven n'est pas le seul événement qui agite le village. Plusieurs intrigues de second plan sont fournies ci-dessous et abordées dans la description de chaque PNJ. Les aventuriers pourront s'y intéresser de plus près ou les ignorer. De son côté, le MJ peut les développer et en faire la base d'aventures ultérieures. Voici ces intrigues secondaires :

- *Le moine :* il y a deux mois de cela, le maire de Dotternbach est mort, apparemment de cause naturelle. Homme saint itinérant, frère Eckel, qui était arrivé au village quelques jours plus tôt, décida de rester pour consoler la veuve éplorée. Depuis, il vit dans la maison du maire et est devenu le confident de Frau Hofstetter, l'épouse du défunt. Le moine se sent maintenant comme chez lui et apprécie la situation. Il ne verra pas d'un très bon œil la présence d'étrangers susceptibles de le priver de ce confort.

- *Le Tiléen :* Kaspar Teuber, le marchand le plus prospère de Dotternbach, a emprunté quelques marks à un prêteur sur gages tiléen. Il en avait besoin pour soudoyer des fonctionnaires récalcitrants de Wissenburg, mais était sûr que ses revenus lui permettraient de rembourser en temps et en heure. Et il aurait eu bien raison si les esclaves skavens n'avaient pas provoqué la fermeture de son commerce. Maintenant, le Tiléen est en route pour récupérer son argent et il ne repartira assurément pas les mains vides…

- *Injuste récompense :* Tilmann, le sergent de la milice qui a été tué, n'était pas censé patrouiller seul. Durnhelm, qui devait l'accompagner, s'est dérobé à ses responsabilités et a préféré passer la nuit à l'auberge. Il avait encore la gueule de bois lorsqu'il apprit la mort de Tilmann. Pour renforcer son sentiment de culpabilité, frère Eckel a fait de lui le nouveau sergent.





RUMEURS

Au village, tout le monde est au fait des derniers événements. Voici ce que les PJ pourront apprendre auprès de n'importe quel habitant :

- Emil Hofstetter, le maire, est mort dans son sommeil il y a trois mois. Depuis, le village écoute les conseils de frère Eckel.

- Les moutons ont commencé à disparaître il y a trois semaines. Cela arrive de temps à autre, mais les disparitions sont soutenues et aucun des animaux manquants n'a été retrouvé.

- Kaspar Teuber est un marchand influent et l'homme le plus important du village dans le secteur de la laine. On dit qu'il a tué un orque dans sa jeunesse.

- Le meunier, Frediger Neumann, son épouse et leur bébé ont disparu il y a deux semaines.

- Les gens ont peur d'aller travailler depuis que les Neumann ont disparu.

- Depuis une semaine, on entend la nuit d'étranges grognements et grincements.

- Il y a de cela trois jours, le sergent Tillman a été retrouvé assassiné dans les pâturages.

- La nuit dernière, des pluies violentes se sont abattues sur Dotternbach. C'est sûrement le signe que les ennuis du village ne sont pas terminés.

LES VILLAGEOIS

Avec les morts et disparitions récentes, la population de Dotternbach n'est plus que de 90 âmes. La plupart des villageois sont des fermiers et des bergers. Les plus importants sont décrits dans la section qui suit. En plus de leur histoire et de leur personnalité, chaque entrée inclut un paragraphe précisant ce que savent ces PNJ au regard des intrigues en cours. Les informations traitant des skavens relèvent de l'intrigue principale, alors que les autres reprennent les intrigues décrites ci-dessus.

DOTTERBACHER ADULTE

Utilisez ce profil pour tout autre villageois adulte que les PJ pourraient rencontrer.

Race : humain
Carrière : Paysan

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
24%	29%	30%	27%	28%	26%	28%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	2	4	0	0	0

Compétences : Braconnage, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Dissimulation, Dressage, Emprise sur les animaux, Escalade, Jeu, Langue (reikspiel), Métier (fermier), Soins des animaux
Talents : Camouflage rural, Dur à cuire, Fuite, Résistance aux maladies
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Dotations : bourse contenant 1d10 pa et 2d10 s

MILICIEN TYPIQUE

Utilisez ce profil pour les huit hommes qui sont maintenant aux ordres de Durnhelm.

Race : humain
Carrière : Milicien

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
26%	24%	30%	34%	28%	26%	28%	31%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Esquive, Fouille, Jeu, Langue (reikspiel), Métier (fermier), Perception, Soins des animaux, Survie
Talents : Coups puissants, Dur à cuire, Maîtrise (armes lourdes), Résistance accrue
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (gourdin), bouclier
Dotations : bourse contenant 1d10 pa et 2d10 s

Abelhard, aubergiste



Abelhard est le propriétaire de la seule auberge de Dotternbach, le *Mouton Tondu*. L'établissement est dans la famille depuis des générations et il le tient avec l'aide de ses deux filles, Greta et Gudrun. Sa femme est morte de la peste il y a six ans. Le *Mouton Tondu* renferme une grande salle commune, une cuisine, une cave et six chambres (situées à l'étage). Abelhard occupe l'une de ces chambres en compagnie de ses filles.

Le marché de la laine amenait des clients réguliers à l'auberge, et Abelhard compte bien relancer l'activité. Si les PJ ne font que passer à Dotternbach, l'aubergiste tentera de les engager pour qu'ils aident le village. Il n'a cependant pas grand-chose à leur offrir à l'exception du gîte et du couvert le temps de leur enquête.

Abelhard a rapidement appris de ses parents que les affaires de ses clients ne le regardent pas. Il offre une écoute attentive à tous ceux qui en ont besoin, mais il est fier de savoir garder des secrets. Il se montre toujours amical avec les voyageurs, mais malheur à ceux qui prêtent une attention toute particulière à ses filles. Depuis que sa femme est morte, il se montre très protecteur vis-à-vis de Greta et de Gudrun.

Ce que sait Abelhard...

Abelhard pourra révéler aux PJ les informations qui suivent, mais également celles qui figurent dans l'encart de la page 119.

- *Intrigue principale :* durant plusieurs nuits, Abelhard a entendu des grognements bestiaux près de l'auberge. Une nuit, il jure même avoir entendu des grattements insistants contre la porte de derrière.

- *Intrigue principale :* les moutons manquant à l'appel ont tous disparu parmi les troupeaux qui broutent près du moulin.

- *Intrigue principale :* Herr Neumann, le meunier, était un ancien soldat. Il n'a jamais dit grand-chose de l'époque où il servait au sein de l'armée de l'Empereur, mais on lisait parfois une certaine inquiétude dans son regard.

- *Le moine :* frère Eckel vit maintenant dans la maison de Frau Hofstetter. Elle affirme qu'il lui apporte un grand réconfort en cette période de deuil.

- *Le Tiléen :* Kaspar Teuber est le seul Dotternbacher qui boive du bon vin, mais il s'est mis à la bière depuis peu. Il dit que c'est pour casser la monotonie, mais Abelhard a bien remarqué qu'il regardait les bouteilles de vin avec dégoût.

- *Injuste récompense :* Durhelm dut être sorti de son état d'ivresse lorsque le sergent Tilmann fut retrouvé mort. Il boit plus encore depuis qu'il est sergent.

Profil : si vous avez besoin du profil d'Abelhard, utilisez celui du propriétaire, page 233 de *WJDR*.

Durnhelm, sergent de la milice



Durnhelm est un autochtone qui n'a jamais quitté son village natal. Lui et son frère héritèrent de la ferme familiale lorsque leurs parents moururent. Tous deux rejoignirent la milice locale, les perspectives militaires semblant plus excitantes que le travail à la ferme. Lors de la Tempête du Chaos, les frères convinrent que l'un d'eux irait se battre pendant que l'autre gérerait l'exploitation agricole. Ils tirèrent à la courte paille et Durnhelm perdit. Son frère Lanric rejoignit donc l'une des compagnies franches qui traversèrent Dotternbach en direction du nord. Lanric ne revint pas et nul au village n'entendit plus jamais parler de lui.

Fut un temps où Durnhelm se montrait dynamique et ambitieux, mais il est aujourd'hui maussade et morose. Il craint que son frère ne soit mort et cela le conduit à boire plus que de raison. Il se sent plus mal encore depuis qu'il a laissé tomber Tilmann et s'estime responsable de sa mort. Sa promotion récente n'a fait que remuer le couteau dans la plaie.

Ce que sait Durnhelm...

Durnhelm pourra révéler aux PJ les informations qui suivent, mais également celles qui figurent dans l'encart de la page 119.

- *Intrigue principale :* il a conduit des patrouilles de miliciens en périphérie du village et n'a pas trouvé grand-chose. Ils ont découvert d'étranges traces d'animaux, mais la pluie de la nuit dernière les a effacées. Aucun des miliciens n'a pu les identifier, mais elles semblaient appartenir à une créature de bonne taille.

- *Intrigue principale :* il n'y a pas que des moutons qui ont disparu. Du bétail manque également à l'appel.

- *Le moine :* la relation entre Frau Hofstetter et frère Eckel est plus étroite qu'on ne pourrait s'y attendre de la part d'une veuve et d'un homme saint. Eckel semble s'attacher davantage aux plaisirs de ce monde avec chaque semaine qui passe et on l'a même vu porter les vêtements de l'ancien maire.

- *Le Tiléen :* Kaspar Teuber a demandé à être informé dès qu'un « étranger au teint basané » se montrera à Dotternbach.

DURNHELM

Race : humain
Carrière : Milicien

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	29%	31%	34%	28%	31%	29%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	5	0	0	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Esquive, Fouille, Jeu, Langue (reikspiel), Métier (fermier), Perception, Soins des animaux, Survie
Talents : Coups puissants, Course à pied, Maîtrise (armes lourdes), Résistance accrue
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : hallebarde, arme à une main (épée), bouclier
Dotations : bourse contenant 5 pa

Frère Eckel



Frère Eckel est un mendiant qui a découvert la religion après avoir mené une vie d'iniquité sur les routes. Il tente de mener une existence fidèle aux préceptes de son ordre, mais tout en parcourant les voies impériales, il lui arrive de retomber dans ses vieux travers. Il est arrivé à Dotternbach quelques jours avant la mort du maire Hofstetter. Voyant là une occasion à ne pas laisser passer, il coinça la veuve et lui administra une bonne dose de rhétorique religieuse. Rapidement, il vint la « réconforter » chaque jour et s'installa dans l'ancienne maison du maire au bout de quelques semaines. Le nouveau maire n'a pas encore été élu, aussi le moine a-t-il pris sur lui de mener les ouailles entre-temps. Bien que s'installer dans une demeure confortable ne soit pas ce que son ordre prêche, frère Eckel s'est convaincu que Dotternbach a besoin de lui. En vérité, il n'est que le menteur et le manipulateur qu'il a toujours été, mais il se cache derrière une façade religieuse.

Frère Eckel peut servir à entraîner les PJ dans l'aventure. Il a un passé de coquin et peut avoir été le compagnon ou le mentor d'un personnage. Il n'est donc pas impossible qu'il fasse appel à ce vieil ami pour l'aider à régler le problème que le village a sur les bras.

Au début, frère Eckel a tout l'air d'un religieux calme et posé, cette façade tenant parfaitement tant que vous faites ce qu'il attend de vous. Mais si vous allez à l'encontre de ses désirs, il recourt au poids de l'Église et des préceptes de Sigmar contre ceux qui se dressent en travers de son chemin. Si cela ne fonctionne pas, il s'emporte, tentant alors d'user de menaces et de cajoleries. Les villageois n'ont pas encore vu cet aspect du personnage.

Ce que sait frère Eckel...

Frère Eckel pourra révéler aux PJ les informations qui suivent, mais également celles qui figurent dans l'encart de la page 119.

- *Intrigue principale :* il a chargé le sergent Tilmann de mener une enquête au moulin après la disparition des Neumann. Tilmann n'a pas retrouvé la famille, mais leur chariot a également disparu.

- *Intrigue principale :* il a célébré les obsèques du sergent Tilmann et préparé le corps pour l'inhumation. Le cadavre était dans un état pas possible et de nombreux organes avaient disparu.

- *Le Tiléen :* un coupe-jarret tiléen est venu à Dotternbach il y a deux semaines. Lorsqu'il fut pris à menacer Kaspar Teuber d'une dague, la milice le jeta en dehors du village. Au début, on a cru que le Tiléen avait payé des bandits pour s'en prendre au village, mais les patrouilles organisées par la milice n'ont rien donné.

- *Injuste récompense :* frère Eckel fit de Durnhelm le nouveau sergent après le meurtre de Tilmann. Il semblait être le plus qualifié pour ce travail, mais ne fut guère enthousiasmé par cette promotion.

FRÈRE ECKEL

Race : humain
Carrière : Moine (ex-Vagabond)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	31%	30%	46%	23%	37%	27%	48%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	4	4	0	4	0

Compétences : Commérage +10%, Connaissances académiques (théologie), Connaissances générales (Empire, Tilée), Déplacement silencieux, Expression artistique (conteur), Langue (reikspiel, tiléen), Marchandage, Orientation, Perception, Soins, Survie
Talents : Camouflage rural, Chance, Grand voyageur, Résistance accrue, Sens de l'Orientation
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (marteau)
Dotations : fausse relique (« le tibia de saint Gospar »), symbole religieux, robe, bourse contenant 5 co

Kaspar Teuber, marchand



On raconte bien des histoires à son sujet à Dotternbach, dont certaines sont vraies. Kaspar était l'apprenti cartographe d'un vieil explorateur de renom. Les récits de son mentor le poussèrent à se joindre à plusieurs expéditions en Extrême-Orient. Ses années d'aventures furent à la fois mémorables et lucratives. Du reste, il parle encore de la route de l'Argent et de ses nombreux combats contre la mort. Son histoire préférée parle du « fabuleux Katan » qu'il tenta de cartographier en détail, mais sa géographie changeait de jour en jour. Finalement, Kaspar prit sa retraite et utilisa ses gains pour monter un commerce de laine à Dotternbach. Après toutes ces années d'aventures, il aspirait à une vie simple. Au fil des quinze dernières années, il est devenu le marchand le plus important du village et en contrôle quasiment tout le commerce. Sa maison, plutôt modeste selon les normes en vigueur dans les grandes villes, est un véritable hôtel particulier aux yeux des Dotternbachers, et c'est de loin la plus grande du village. Les habitants font montre de respect, voire de déférence, à l'égard du marchand.

Comme précisé plus haut, Kaspar doit de l'argent à un prêteur sur gages tiléen du nom d'Alphonse (connu sous le nom de « Gros D » pour des raisons obscures). L'un de ses hommes de main s'est rendu à Dotternbach il y a deux semaines pour rappeler à Kaspar qu'il a tout intérêt à payer en temps et en heure. L'heure fatidique approche et avec tous les commerces de Dotternbach fermés, Herr Teuber craint de perdre quelques doigts… ou la vie.

Kaspar Teuber peut très bien entraîner les PJ dans l'aventure. Jadis, c'était un aventurier et il a pu être le mentor d'un personnage. Il a aujourd'hui besoin de tous ses amis pour remettre de l'ordre dans ses affaires et se charger d'Alphonse.

Kaspar Teuber est un personnage pittoresque, l'antithèse de l'homme d'affaires guindé. Il est amical et extraverti, et aime faire la connaissance des gens avec lesquels il fait affaire. Bien qu'on semble lire en lui comme dans un livre ouvert, il est passé maître dans l'art de dissimuler ses problèmes et se montrera réticent à partager ses ennuis avec des étrangers.

Ce que sait Kaspar…

Kaspar pourra révéler aux PJ les informations qui suivent, mais également celles qui figurent dans l'encart de la page 119.

- *Intrigue principale :* la milice de Dotternbach est mal entraînée. Son meilleur élément, le sergent Tilmann, est l'homme qui a été retrouvé mort.
- *Intrigue principale :* il a vu la dépouille du sergent Tilmann quand on l'a ramenée au village. Selon lui, ce qui l'a tué n'avait rien d'humain. Les blessures semblaient avoir été causées par un animal sauvage.
- *Le moine :* il est rare qu'un individu comme le frère Eckel reste aussi longtemps au même endroit.
- *Le Tiléen :* le coupe-jarret tiléen qui l'a menacé n'a rien à voir avec les problèmes du village. L'affaire était liée à des « problèmes personnels » qui, dit-il, ne concernent en rien les PJ.
- *Injuste récompense :* Kaspar a vu Durnhelm, le nouveau sergent, à l'auberge la nuit où Tilmann a été tué.

KASPAR TEUBER

Race : humain
Carrière : Marchand (ex-Artisan, ex-Éclaireur)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	38%	35%	32%	41%	46%	35%	45%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	4	0

Compétences : Charisme, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Déplacement silencieux, Équitation, Évaluation +10%, Fouille, Langage secret (langage de guilde), Langue (bretonnien, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage +10%, Métier (cartographe, marchand +10%), Orientation, Perception, Pistage, Soins des animaux, Survie
Talents : Calcul mental, Dur en affaires, Force accrue, Intelligent, Maîtrise (armes paralysantes), Sens de l'Orientation
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Dotations : bourse contenant 10 co

Le moulin

À un moment ou un autre, les PJ risquent d'enquêter du côté du moulin. En effet, la famille Neumann a disparu et peut-être peut-on y trouver des indices. De plus, ils voudront certainement voir l'endroit où a été tué le sergent Tilmann. La pluie a cependant effacé toutes les traces restantes.

En réalité, la famille Neumann est saine et sauve ; elle a juste fui la région. Frediger s'est réveillé au beau milieu de la nuit et a vu trois esclaves skavens tirer un mouton mort jusqu'à leur nouveau terrier. Il avait combattu les skavens lorsqu'il servait dans l'armée impériale

et ne voulait pas les affronter à nouveau. Après une nuit tendue, il réunit sa petite famille, rassembla leurs quelques affaires dans le chariot et prit la route de Pfeildorf. Ils sont partis sans regret.

Le moulin est un bâtiment de deux étages, la meule se trouvant dans la pièce principale et les quartiers de la famille au-dessus. Il n'y a pas grand-chose à y trouver à part un peu de grain moulu et un pantalon sale. Tout porte à croire que les effets personnels de la famille ont disparu. La grange qui abritait le chariot et le cheval est également vide.

Une fouille des environs portera cependant ses fruits. La pluie a mis à nu des os de mouton traînant dans la boue. En réussissant un **test de Perception Facile (+10%)**, les PJ qui inspectent la zone découvriront un trou de 60 cm de diamètre environ près d'une clôture. C'est l'entrée du terrier des esclaves skavens.



Le terrier skaven

Les PJ découvrent que le trou mène à un étroit tunnel. Quelles que soient les créatures qui se sont installées là-dedans, ça pue comme dans un charnier. Les PJ qui ne prennent pas de précautions (en se mettant un bout de tissu sur le nez et la bouche, par exemple) subissent un malus de –5% à tous les tests tant qu'ils se trouvent dans le terrier.

Le tunnel boueux descend en pente raide sur 9 mètres et s'ouvre sur une pièce vaguement circulaire de 12 mètres de diamètre. Un autre tunnel menait à cette salle (c'est par là que les esclaves sont arrivés), mais ils l'ont fait s'effondrer pour se protéger et il n'est maintenant plus possible de l'emprunter. Le terrier est plein de déchets, d'os de mouton et autres détritus non identifiables. C'est un trou sombre et nauséabond.

Les esclaves skavens en fuite dorment généralement le jour, mais l'un d'eux monte la garde et réveillera les autres si quelqu'un met les pieds dans le tunnel. Ces créatures sont prêtes à tout et combattront avec l'énergie du désespoir pour sauver leur peau. Néanmoins, ils sont mal équipés et en mauvaise santé, si bien que le combat ne devrait pas durer bien longtemps.

Il y a six esclaves skavens en tout et pour tout.

Le survivant solitaire

Les esclaves skavens ne constituent pas vraiment un défi de taille et les PJ seront sans doute surpris de la facilité avec lesquels ils pourront s'en débarrasser. Mais la caverne abrite aussi un survivant susceptible de faire la lumière sur une partie des événements. C'est Hubert, un humain lui aussi asservi par les skavens, qui s'est évadé avec les hommes-rats. Il est caché sous un tas de loques crasseuses. Une fois les combats terminés, et voyant que les assaillants ne sont pas d'autres skavens, il apparaît : « Sigmar soit loué ! Vous êtes venus ! Je suis un citoyen de l'Empire et je ne pensais pas revoir un jour mes compatriotes. »

Bien que l'épave sale et maigre qui se tient devant eux n'ait pas l'air complètement humaine, l'homme parle un reikspiel sans accent. Un examen minutieux révèle qu'il s'agit bel et bien d'un homme. Son regard et ses expressions indiquent clairement qu'il a subi de terribles épreuves. Il ne se fait pas tirer l'oreille pour raconter son histoire.

> ***Je suis un commerçant originaire de Nuln. Il y a de cela pas mal de mois, je ne sais plus combien de temps ça fait exactement, des bruits venant de ma cave m'ont réveillé. En y descendant, je me suis aperçu que quelque chose avait fait un trou dans le mur. Ensuite, j'ai reçu un coup sur la tête et ça a été le trou noir. Quand je me suis réveillé, j'ai eu l'impression de vivre un cauchemar. J'étais sous terre, l'esclave des hommes-rats. Je n'ose même pas vous décrire l'horreur et la terreur qui règnent dans les fosses aux esclaves. Des créatures de toutes races luttent pour survivre sous les coups de fouet de maîtres cruels. J'ai l'impression d'y avoir passé une éternité et j'étais sûr d'y mourir sans revoir un jour la lumière du soleil. Mais certains esclaves ont monté une évasion et j'en ai alors profité pour leur emboîter le pas. Je les ai suivis dans des tunnels abandonnés depuis longtemps et j'ai fini ici. Chaque jour, ils menaçaient de me tuer, mais à chaque fois ils décidaient de me garder en vie… pour servir d'appât, me disaient-ils, ou pour servir de monnaie d'échange en se rendant vers une autre communauté skaven. Ils comptaient rester cachés jusqu'à ce que les groupes de chasseurs renoncent à nous mettre la main dessus. Je savais que nous n'étions pas bien loin d'un village impérial, mais ils ne voulaient pas que je quitte ce trou de peur que je les trahisse. Quand je vous ai entendus arriver, j'ai cru que vous étiez des guerriers skavens. Sigmar soit loué! Vous n'êtes pas de tels monstres!***

Hubert n'a qu'une idée en tête, sortir du terrier skaven et retrouver la civilisation. Si les PJ le débarbouillent et lui offrent un bon repas, il se montrera des plus bavards. L'homme ayant vécu un véritable enfer, il n'est plus trop en phase avec la société humaine et peut paraître un peu dérangé. Il n'a pas vu de femmes depuis longtemps et se montre particulièrement maladroit en leur compagnie. Cependant, lui parler est une bonne idée car il détient des informations de premier choix. Voici ce que les PJ pourront tirer de lui, l'ensemble de ces renseignements étant liés à l'intrigue principale :

- Ce sont les esclaves skavens qui ont volé des moutons et du bétail. Quand ils sont arrivés, ils étaient affamés et avaient sacrément besoin de se remplir la panse.
- Ils n'ont pas tué le meunier et sa famille. Hubert ne sait rien à leur sujet.
- Selon lui, ils n'ont pas non plus tué le sergent Tilmann.

- Les esclaves avaient une peur panique des groupes de chasseurs du clan guerrier dont ils se sont échappés. Récemment, ils ont vu des rats géants sortir du village au plus fort de la nuit. Cela signifie qu'au moins un groupe de chasseurs est sur leur trace.

- Si les chasseurs ne parviennent pas à ramener les esclaves en fuite, ils s'attaqueront certainement à Dotternbach pour en prendre de nouveaux. Les villageois courent donc un grand danger.

HUBERT

Race : humain
Carrière : Esclave (ex-Bourgeois)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28%	27%	31%	36%	28%	35%	33%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	7	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire, skavens), Évaluation, Fouille, Langue (reikspiel +10%, queekish, tiléen), Lire/écrire, Marchandage, Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Chance, Dur en affaires, Fuite, Intelligent, Résistance aux maladies
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : aucune
Dotations : aucune

Le groupe de chasseurs

Hubert a parfaitement raison. Des chasseurs skavens évoluent dans les environs et le sergent Tilmann est tombé sous leurs griffes. Ils utilisent des rats géants pour explorer la zone et ces créatures ont passé plus d'une nuit à fouiner dans le village. Abelhard a entendu l'un de ces rats gratter à sa porte et les esclaves en fuite en ont vu plusieurs quitter Dotternbach de nuit. Ils sont également à l'origine des étranges traces que Durnhelm a vues.

Le scénario ne s'achèvera qu'avec l'élimination du groupe de chasseurs, mais les possibilités de conclusion sont multiples. Tout dépend de vos souhaits et, comme d'habitude, des actions des PJ. En gros, il y a cinq façons de boucler cette affaire :

- Si vous voulez une solution rapide, les chasseurs attaquent le terrier skaven alors que les PJ sont encore occupés à discuter avec Hubert. Ils peuvent très bien surgir par le tunnel scellé en usant de leur technologie mystique et sauter sur les héros. Évidemment, ils ne seront pas contents de constater que leurs esclaves ont été tués.

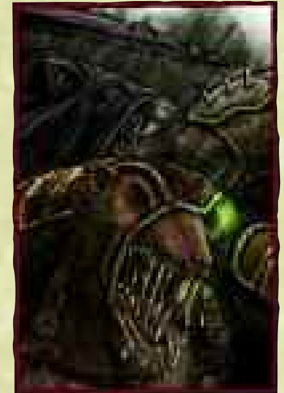
- Les PJ peuvent tenter de se jouer des skavens et de régler la situation sans combattre. Par exemple, rien ne les empêche de faire disparaître les corps des esclaves et de créer une piste ensanglantée qu'il leur sera facile de suivre. Si les chasseurs sont entraînés suffisamment loin de Dotternbach, ils ne reviendront peut-être pas au village pour y prendre des esclaves frais.

- Les PJ peuvent aussi préparer Dotternbach à une attaque et défendre le village. En bien des façons, c'est l'alternative la plus gratifiante, car elle va leur permettre d'utiliser tout ce qu'ils ont appris au sujet de la communauté pour monter sa défense. De plus, cela leur donne une bonne raison de nouer davantage de liens avec les PNJ de premier plan et de résoudre les diverses intrigues secondaires.

- Les PJ peuvent eux-mêmes partir en chasse et tenter de localiser et de neutraliser les skavens avant qu'ils ne passent à l'attaque. Les monstres campent à 1,5 km environ de Dotternbach, dans un bois. Il risque cependant d'être difficile de les surprendre. Agir au grand jour est sans doute la meilleure tactique à suivre.

- Enfin, les PJ peuvent tout simplement s'en aller et dire qu'avec la mort des esclaves skavens, la situation est réglée. S'ils se tournent vers cette alternative, réduisez au moins de moitié les PX gagnés. En effet, ils abandonnent délibérément Dotternbach à son triste sort.

L'opposition



Vous devez maintenant définir la composition exacte du groupe de chasseurs en fonction de ce que les PJ ont fait, de ce dont ils sont capables et du défi que doit constituer cette rencontre. Quel que soit votre choix, vous devez y inclure quelques rats géants (cf. **Bestiaire de l'Empire Souterrain**, page 116, pour leurs caractéristiques) et une poignée de guerriers des clans (dont le profil figure ci-dessous). Voici quelques exemples de groupes que vous pouvez modifier à votre guise :

- Grande griffe, 8 Guerriers des clans, 2 rats géants,3 Coureurs d'égouts.
- Grande griffe, Apprenti Prophète Gris, 2 Skavens noirs, 6 Guerriers des clans, 2 rats géants, 2 Coureurs d'égouts.
- Apprenti Prophète Gris, 2 Skavens noirs, 8 Guerriers des clans, 3 rats géants, 2 Coureurs d'égouts.

Si les PJ comptent défendre le village, l'ampleur de l'attaque des skavens peut même être de plus grande envergure car les héros pourront alors compter sur la présence de miliciens et d'alliés potentiels.

GUERRIERS DES CLANS

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	25%	30%	30%	40%	25%	25%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	3	3	5	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (skavens +10%), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Langue (queekish), Natation, Perception, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Maîtrise (lance-pierres), Vision nocturne
Armure : armure légère (veste de cuir et calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main, dague *ou* fronde, bouclier
Dotations : aucune

L'attaque des skavens

Si les PJ décident de défendre Dotternbach, cette mission va être du sur-mesure pour eux. Donnez-leur une copie du plan du village (à ce moment de l'aventure, il ne devrait plus rien y avoir à leur cacher) et laissez-les forger leur plan d'action. Les skavens vont certainement attaquer de nuit car ils ont la Vision nocturne. Il risque donc d'être difficile de les voir arriver. Si le groupe de chasseurs inclut des Coureurs d'égouts, ils auront aussi un gros avantage en termes de discrétion. Voici quelques idées de défis qui attendent les PJ :



- La première chose que les PJ vont devoir faire sera de convaincre les Dotternbachers que la menace est réelle. Les villageois ne croient même pas en l'existence des skavens. Leur montrer les cadavres des esclaves fera l'affaire, mais cela ne fera qu'ajouter à la terreur qui pèse déjà sur le village.

- Frère Eckel ne verra pas d'un très bon œil que les PJ prennent la tête du village et sapent son autorité. Il peut tenter d'anticiper les événements, notamment s'il s'est déjà heurté aux PJ.

- Les miliciens n'ont guère le moral depuis la mort du sergent Tilmann. Ce sera encore pire s'ils apprennent la vérité au sujet du sergent Durnhelm. C'est là l'occasion de les galvaniser au moyen de la compétence Commandement.

- Durant les préparatifs, le Tiléen et ses hommes de main peuvent pointer le bout de leur nez pour récupérer leur argent auprès de Kaspar Teuber. Cela risque alors de compliquer une situation déjà périlleuse. «Gros D» et ses hommes peuvent bien sûr être refoulés, mais cela risque d'affaiblir les défenses du village et de mobiliser l'attention de personnages-clefs. Une bonne alternative consisterait à négocier pour leur demander de participer à la défense du village, mais les PJ leur seraient alors redevables. Si vous ne faites pas intervenir le Tiléen lors de l'assaut skaven, il arrivera le lendemain pour clore l'intrigue secondaire qui lui est associée. La défaite des skavens donnera peut-être aux villageois l'inspiration et l'état d'esprit combatif nécessaires pour affronter les gorilles !

- Les femmes et les enfants doivent d'une façon ou d'une autre être mis à l'abri. Il est possible de les envoyer au loin en attendant que le danger s'estompe, mais il faudra que certains membres de la milice les accompagnent en chemin. Un bâtiment du village peut aussi être converti en forteresse pour les protéger. Une attaque skaven visant ces innocents en pleine nuit pourrait offrir une tension énorme lors des combats.

- Les skavens peuvent attaquer à plusieurs reprises au cours de la nuit. Une première attaque visant à tester les défenses peut être menée par les Coureurs d'égouts et les rats géants, suivie de près par une diversion puis par un assaut massif. L'attaque de diversion consistera à mettre le feu au village pour semer la confusion et sortir les défenseurs des points-clefs.

Inutile d'effectuer des jets de dés pour tous les combats qui se dérouleront durant l'attaque. Si vous gérez les affrontements entre miliciens et guerriers des clans, le combat va traîner en longueur et la tension va rapidement retomber. Décrivez le cours des événements en fonction du bon sens du plan des PJ, mais également du niveau de loyauté et du courage qu'ils ont insufflés aux villageois, sans oublier bien sûr les manœuvres, pièges et défenses qu'ils ont mis en place. Tentez de créer plusieurs incidents dramatiques, comme un combat dans une grange livrée aux flammes ou la défense des femmes et des enfants. Les PJ doivent avoir le sentiment que sans leurs facultés d'organisation et de commandement, le village serait perdu et chaque Dotternbacher condamné à l'asservissement.

INVERSER LES RÔLES

Bien que cette aventure ait été conçue pour un groupe d'aventuriers classiques, vous pouvez inverser les rôles et vous en servir pour des PJ hommes-rats dans le cadre d'une campagne skaven. Dans ce scénario, les PJ sont les chasseurs traquant les esclaves en fuite. Ils doivent faire leurs preuves auprès de leur clan en ramenant ces marchandises. Ils devront faire avec la milice locale et sans doute un groupe d'aventuriers itinérants. Si les esclaves sont tués, ils devront mettre en place l'assaut ou l'infiltration du village pour rentrer avec des esclaves et ne pas perdre la face au sein du clan.

ALPHONSE, « LE GROS D »

Le Gros D est venu récupérer son argent et s'est fait accompagner de ses hommes ; 2–5 coupe-jarrets sont donc à ses côtés. Donnez-leur le profil du voleur de grand chemin (cf. page 233 de *WJDR*).

Race : humain
Carrière : Baron du crime (ex-Contrebandier, ex-Receleur)



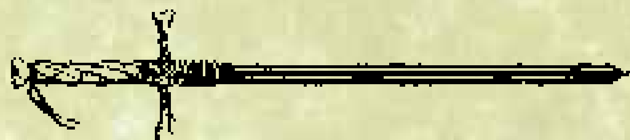
Compétences : Alphabet secret (voleur), Canotage, Charisme, Commandement, Commérage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire, Tilée), Déplacement silencieux, Escamotage, Esquive, Évaluation +10%, Fouille, Intimidation, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel, tiléen), Marchandage +10%, Natation, Perception +10%, Torture
Talents : Calcul mental, Code de la rue, Coups assommants, Course à pied, Dur en affaires, Maîtrise (armes de parade), Menaçant, Résistance accrue
Armure : armure légère (armure de cuir complète, casque)
Points d'Armure : tête 3, bras 1, corps 1, jambes 1
Armes : arme à une main (épée) et brise-épée de qualité exceptionnelle
Dotations : vêtements de qualité exceptionnelle, bourse contenant 100 co, accessoires de calligraphie

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
47%	37%	41%	50%	43%	46%	49%	56%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	5	5	0	7	0



FIN

Une fois le groupe de chasseurs éliminé, le scénario est fini. Si les PJ ont sauvé le village, les Dotternbachers les traiteront en héros et ils y seront à jamais les bienvenus. Peut-être gagneront-ils aussi des alliés utiles, comme Kaspar Teuber. Chaque PJ recevra des PX comme suit :

- 50 PX pour avoir découvert le terrier des esclaves, vaincu ces derniers et sauvé Hubert.
- 25 PX pour chaque intrigue secondaire résolue.
- 50 PX pour l'élimination du groupe de chasseurs.
- 25 PX pour avoir préparé Dotternbach à l'assaut.
- 5–30 PX pour une bonne interprétation et les actions héroïques menées pour défendre le village.



De plus, les actions des PJ peuvent ouvrir les portes de nouvelles aventures. Voici quelques pistes :

- Si frère Eckel a été chassé du village ou humilié, il n'est pas impossible qu'il revienne hanter les PJ. Quelques mensonges bien placés auprès de son ordre vaudront alors toutes sortes d'ennuis aux personnages.
- Alphonse, le Tiléen, peut devenir un félon récurrent selon la résolution de l'intrigue secondaire le concernant. Les choses peuvent devenir très intéressantes si les PJ s'allient avec lui pour défendre le village.
- Lanric, le frère de Dunrhelm, est peut-être encore en vie mais dans une situation très difficile. Il peut être blessé, frappé de folie ou emprisonné. Si les PJ entendent parler de lui, ils se souviendront sans doute de Durnhelm et de ses problèmes.
- Le chef du groupe de chasseurs skavens s'est peut-être échappé et cherche maintenant à se venger des PJ. Ils risquent d'être suivis de près par des assassins, voire pire encore.

~ Index ~

